NUMÉRO 231 - JUIN 2010

joystick

NOUVELLE FORMULE !

WWW.JVN.COM

NOTRE PREMIER AVIS

StarCraft II

BOULOT, SOLO… ET PAS DE DODO !



DOSSIER

BULLETSTORM

Painkiller + Gears of War = le jeu le plus bourrin de l'univers

MATOS

Multiécran : Comment en profiter !

La GeForce GTX 480 testée

REPORTAGE

SLAGE

Le Diablo-like mignon… et gore !

TEST

LEAD & GOLD

Team Fortress 2 à la sauce western !

SUPPLÉMENT HD



LE GUIDE HD SPÉCIAL COUPE DU MONDE 2010



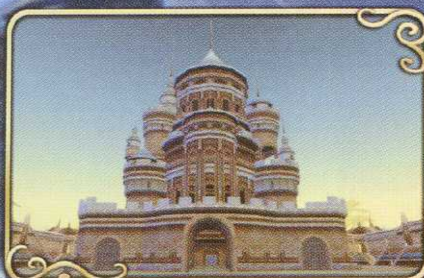


L 13925 - 231 - F: 6,95 €

Numéro 231 / Juin 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

«une majorité de joueurs s'accordent à dire que Runes of Magic est le meilleur WoW-like F2P»
joystick N°226

Runes of Magic


Construisez votre propre château de guilde et équipez votre maison personnelle


Des guerres de siège captivantes et de fascinants combats joueur contre joueur


Déplacements rapides et pratiques en utilisant des montures pour deux joueurs


Vivez une aventure passionnante et lancez-vous dans des quêtes épiques


Profitez des mises à jour régulières et gratuites


Des compétences d'élite exceptionnelles pour perfectionner votre double-classe

UNE HISTOIRE PASSIONNANTE

Plongez dans un monde regorgeant de dangers et de puissantes magies. Le monde de Taborea est plongé dans le chaos.
Il n'y a que vous et vos compagnons qui pouvez aider le jeune roi Callaway à sortir son royaume de cette situation apparemment sans espoir.
Vous seul pourrez ramener les ondes magiques du nouveau continent de Zandorya à leurs flux originels.

FAMILIER GRATUIT «SANGLIER NOIR»

Après avoir créé votre compte, activez votre clef* « 375_hEnVzS5pXB » à l'adresse suivante.

www.runesofmagic.com/fr/box.html

RUNEWAKER ENTERTAINMENT
Frogster ONLINE GAMING
Frogster INTERACTIVE PICTURES

JOYSTICK N°231 - JUIN 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Aurélie Andrey, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Nicolas Buchet de Neuilly, Damien « Savonfou » Coulomb, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Guillaume « C_Wiz » Louel, Axel «Shua» Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







BLIZZARD DE PÉPÈTES GÉANTES

Vous le savez, je suis l'un des principaux actionnaires de Blizzard. Depuis maintenant quelques années, je finance Joystick grâce aux dividendes que je reçois chaque mois de vos abonnements à World of Warcraft ! Alors, afin que votre magazine continue encore quelques années, je tenais à vous faire profiter - en avant-première - de nos impressions sur la campagne solo de StarCraft II ! Car, après avoir succombé avec (ou dans) la bêta multi, il ne reste que la campagne solo pour définitivement vous convaincre d'acheter le prochain titre de Blizzard. Mais, afin de ne pas être traité de vendu, c'est Sundin qui s'y est collé ! Et comme vous connaissez tout son désamour pour le RTS de Blizzard et la haine maladive qu'il lui voue depuis la fermeture d'Ensemble Studios (leur principal concurrent), vous n'aurez aucun doute quant à l'objectivité de notre reportage. Ah, j'oubliais, j'ai également des actions chez Epic (mais pourquoi je bosse au fait ?), j'y ai donc envoyé notre cher Savonfou (le seul à être né rentier dans la rédaction) afin qu'il surveille mes investissements. Le malheureux n'ayant rien compris, il en est revenu avec un reportage sur la prochaine production du studio : Bulletstorm ! Et comme il n'y a pas de petits profits, je touche également un pourcentage pour chaque numéro de Joystick vendu ! Alors merci d'avoir acheté ce numéro, de financer ma Lamborghini et les futures études de mon fils à Harvard.

DEATH POTE

SOMMAIRE



64 R.U.S.E. Il s'est fait attendre mais le voici, notre premier verdict sur la campagne solo du jeu des tacticiens parisiens de Eugen.



70 LEAD AND GOLD : GANGS OF THE WILD WEST Belle surprise que ce TPS multi venu de Suède. Un test signé Savonfou.

« Sous son enrobage, StarCraft II cache un gameplay pur et dur. »

10 STARCRAFT II Attendue et espérée pour bientôt, la campagne solo du STR « déjà référence » s'est un peu plus dévoilée à nous. Avec une petite dizaine de missions dans la poche, Sundin nous donne un premier verdict. Blizzard a-t-il aussi bien fait en solo qu'en multi ?

joystick

N° 231 Juin 2010



94 LEAGUE OF LEGENDS Les indispensables conseils pour survivre dans la Forêt torturée.



80 BULLETSTORM Savonfou est parti chez Epic découvrir ce tout nouveau FPS. Il en est revenu… fou.

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de **JVN.COM**

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Ce mois-ci, vous avez été très nombreux à nous écrire sur tout et n'importe quoi. Mais aviez-vous besoin de tabasser le Petit Robert© au passage ? Il est innocent, vous savez.



Bonjour,

Je suis un lecteur régulier de Joystick. J'aime bien son humour (parfois noir) et ses tests. Cependant, j'ai été un peu dérangé par la remarque suivante dans l'article sur le jeu gratuit Kane and Lynch : « D'ailleurs je viens de voir un gros 18+ sur la jaquette. Soyez prudent si vous êtes mineur, pensez à jouer en cachette (...) ».

Je me mets à la place de parents qui laissent leurs enfants acheter Joystick en vous faisant confiance, et quand je vois de l'incitation aux mineurs à jouer en cachette à des jeux interdits aux moins de 18 ans, jeu fourni gratuitement avec votre magazine, je trouve ça réellement choquant. Un petit « mineur, passez votre chemin » aurait été mieux. Que vous soyez ou non d'accord avec le « PEGI », cela vous regarde, mais c'est quand même un bon indicateur pour des parents dépassés par les jeux vidéo [...]. Bref. Vous avez l'humour, oui, mais pas la démagogie... Comment des parents peuvent vous faire confiance si vous incitez leurs enfants à se cacher pour jouer à des jeux qui ne sont pas de leur âge?

Pierre-Hugues (Toulouse)

JOYSTICK : Je, soussigné Lucky, suis l'auteur honteux de ce vil conseil. Mais regardons le problème au-delà du PEGI et de ce gros mot de « démagogie ». Je ne suis pas parent, et chaque jour, je côtoie une joyeuse bande de doux dingues qui confesse à longueur de mag qu'ils consomment plus de mojitos qu'une F1 englou-tit d'essence. Malgré notre conduite scandaleuse, des parents achètent ladite publication pour leurs têtes blondes ! Et maintenant, vous voudriez vraiment nous faire croire à l'existence d'un pacte moral à portée éducative que nous aurions envers vos enfants? Sérieusement?

Bonjour,

[...] Si vous faites passer tout ou partie de ce mail dans vos colonnes, merci de ne pas afficher mon nom.

Bien cordialement,

Victor M.

JOYSTICK : Rassurez-vous, Monsieur Meunier, je passe une toute petite partie de votre texte, mais personne ne saura que vous nous avez écrit.

Bonjour à toute la rédac,

[...] Dans le Joystick numéro 229 (avril 2010), vous parlez d'Aliens vs Predator comme si c'était un virus qu'il ne fallait surtout pas acheter. Moi, je l'adore ce jeu, sa campagne est superbe et son mode multijoueur n'est pas si terrible que ça. Bon ce n'est pas du Call of Duty mais une partie de temps en temps ne fait pas de mal, alors arrêtez de le démonter comme ça.

Halotom

JOYSTICK : Plutôt que d'épiloguer sur les qualités et défauts d'AvP que nous avons déjà largement évoqués les mois précédents, je me contenterai d'un « les goûts et les couleurs »... Vous prétendez injuste que l'on s'acharne sur un multi « pas si terrible que ça ». Ce à quoi je vous répondrai : « Je ne l'ai pas aimé parce qu'il n'était justement pas si terrible que ça ». La nuance est subtile mais très importante. Maintenant, le jeu n'est pas mauvais, mais nous ne pouvions pas décemment prétendre qu'il est bon. Quoi qu'il en soit, rassurez-vous, nous en avons terminé avec lui.

Bonjour chère équipe de joystick. STOP.

Ai bien reçu votre précédent numéro. STOP. Votre test est vraiment bien. STOP. Grand défi relevé avec brio. STOP. Le testerai dès que j'aurai trouvé une petite amie. STOP. Ai un défi à vous proposer. STOP. Malgré votre supériorité (dois-je rappeler que vous êtes les « meilleurs des meilleurs des meilleurs... avec mention ? »). STOP. Vous n'y arriverez pas. STOP. Ou alors je m'abonne à vie. STOP. Il s'agit de faire un test sur : Comment transformer un parent en gamer. STOP. Cordialement. STOP.

Le nain (parti en voyage, chercher une petite amie)

JOYSTICK : Très cher Nain, je vous propose de prendre le problème à l'envers. Tout d'abord, reniez vos parents. Ensuite dans un second temps, faites-vous adopter par un jeune couple de joueurs (dont la femme aurait été convertie grâce à notre précédent dossier par exemple). Et vous voilà fils de deux parents gamers ! Donc cet abonnement à vie, vous me le payez en liquide ?

VU SUR LE BLOG

Quelques joueurs exposent leurs avis sur Allods Online de gPotato. Tout le monde est d'accord, le jeu est bon, mais...

Franchement ça n'est pas la peine de jouer à Allods. Je ne dis pas que le jeu est mauvais, au contraire ! Je l'adorais jusqu'à ce que gPotato mette en place son cash shop... Résultat : un sac coûte 20 euros, un rebuild du personnage 15 euros, et à chaque mort, on souffre d'une sorte de mal de résurrection (NdLucky : un débuff). Au niveau 20 et 30, ça ne dure que 2 minutes, ça va, mais au niveau 40, il grimpe à une demi-heure ! Bien entendu, le seul moyen de l'enlever est de passer par le cash shop, et vu que le jeu est orienté PvP...

Axelius



VOTRE DVD

Nom d'une salopette à bretelles ! Ces gros fourbes d'orcs violent nos femmes et mangent nos patates !
Vite Derrick va leur apprendre la politesse !


Un Derrick comme la télé allemande n'en a jamais eu.

Le jeu complet

Genre Stratégie au tour par tour - **Éditeur** 1C - **Développeur** Ino-Co - **Site** : http://fantasywars.1cpublishing.eu

Fantasy Wars

Derrick Pfeil n'a pas de chance. À cause de ses titres de noblesse, personne ne croit en sa nouvelle carrière de mercenaire. « Les riches j'vous jure, ils savent plus quoi inventer. Mercenaire ? Il fait ça pour se donner un genre », médit-on dans les villages alentour. Parfois même, certaines mauvaises langues vont plus loin : « À la moindre attaque, il partira faire la bringue à Honolulu avec notre argent, vous verrez ! ». Accablé de soupçons et usé par la bêtise crasse des paysans alentour, Derrick souffre. Il a mal en dedans. D'autant plus mal qu'il porte un prénom ridicule. Bien sûr, il pourrait envoyer bouler ce ramassis d'imbéciles. Mais avant de mourir, son père lui a révélé le secret de la vraie noblesse : servir le peuple à tout prix, même si celui-ci vous hait. Alors Derrick serre les dents et, sous les jets de tomates, il attend son heure. Au début de ce Fantasy Wars – miraculeux hasard –, voilà qu'une armée gobeline marche sur Illis, dévaste les champs et crame les récoltes. Ding dong ! Vous entendez ça ? C'est le destin de Derrick qui sonne à votre porte car, comme d'habitude, c'est vous qui allez vous taper tout le boulot. Mais si ça peut vous motiver, je spoile un brin : à la fin tout est bien qui finit bien, Derrick engrosse toutes les paysannes du pays mais ne prend pas femme ! Happy end. Rideau. [À ce stade, tout lecteur normalement constitué se demande d'où peut bien sortir cette intro de l'espace.]

Pardon ?

Mais de quoi parle-t-on au juste ? De Fantasy Wars pardi, ce jeu de stratégie russe développé par Ino-Co. [Ouf, le discours devient enfin cohérent.] Et son principe est fort simple. La carte est envahie de méchants et Derrick et ses copains doivent tous les tuer pour passer à la mission suivante. Enfin, je dis Derrick mais c'est si vous choisissez de faire la campagne humaine. Pour la campagne orque, c'est le sympathique Ugraum que vous dirigez d'une souris guerrière. Assez tactique et plutôt agréable à l'œil, sa prise en main est néanmoins assez bordélique. Pas de tuto, pas de mission de chauffe… Nada ! On bastonne direct. Alors, sachez que les archers attaquent à deux cases, que les lanceurs de javelots attaquent à une case, que le jeu a eu 7/10 dans le Joy n° 199 et que ce texte est terminé. Oui, tout ça est terriblement décousu, mais comme on dit par chez nous : « C'est l'bouclage ça, madame ! En fin de mag, ils écrivent n'importe quoi ces jeunes. Si vous saviez ! »

ET AUSSI…

Mods

Grand cru

Parce que vous êtes de petits gourmands, et nous de grands gastronomes, vous trouverez sur notre DVD du mois une poignée de mods. Certains ont une place dans le magazine comme Kingdoms Collide ou The Great Class Dash, d'autres n'y ont pas eu droit. Je vous invite pourtant à jeter un œil sur Zombie Slayer, une conversion totale qui transforme Doom 3 en un Dragon's Lair/Shenmue-like étonnant.



Jeux indé

Bitume rouge

À la chasse aux jeux indé, Tbf et Yavin font toujours bonne pioche ! Sans surprise cette fois encore, ils vous ont dégotté quelques pépites parmi lesquelles Dreamscape, Dwarf Fortress, Millennium, Power of Defense ou encore Zombie Driver. Tout ça est, bien entendu, en démonstration. Y a marqué Joystick sur le DVD, pas Papa Noël !



STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY

CHI VA SOLO VA SANO

À la rédac, on a tous un pote qui croit qu'on sait tout sur les jeux des cinq prochaines années. Le mien s'appelle Mathieu et me lourde depuis deux ans avec la campagne de StarCraft II. J'ai décidé de lui raconter personnellement ma dernière rencontre avec le STR phare de Blizzard.

À SAVOIR

1 Le plein de cinématiques. Blizzard a mis le paquet pour immerger son convive dans la mythologie de StarCraft.

2 Point & click. Entre chaque mission, Jim Raynor officiera dans le vaisseau Hypérion, où il constituera ses armées et améliorera ses troupes.

3 Old school. Classiques dans leur déroulement comme dans leurs objectifs, on attendait un peu plus des missions.

Mathieu, j'ai d'abord envie de te dire de te trouver une copine, un chien et une petite maison avec jardin où tu pourras faire un barbecue avec les amis que tu n'as pas. Ensuite, tu peux effacer mon numéro de portable de ton répertoire, parce que je vais te dire ce que je sais sur la campagne solo une bonne fois pour toutes, en espérant qu'après tu me laisses en paix. Si tu ne comprends pas quelque chose, ne m'appelle surtout pas ; prends plutôt un billet d'avion pour le Tibet et accepte ton statut de n00b éternel.

Hier, quand tu as essayé de m'appeler, j'étais chez Blizzard, dans une grande et agréable pièce où quelques dizaines de PC dernier cri ronronnaient. Dans leur petit cœur de technologie se terrait la campagne solo de StarCraft II, prête à m'accueillir pour une petite dizaine de missions – soit un bon tiers du périple Wings of Liberty. Certaines étaient montrées à la presse pour la toute première fois, dont notamment une tirée de la « mini » campagne Protoss. NON ! Range ce téléphone, et lis ce qui suit avant de composer mon numéro. Merci.

Rassure-toi (et rends-moi ma femme), je ne vais pas attendre la dernière ligne pour te donner mon avis sur la campagne. Ta cousine Jacky m'a dit que tu ne te nourris plus depuis hier, alors le voici : cette campagne va ravir les fans de la licence. Ce n'est pas un scoop ? Certes. C'est même tout pourri ce que je te dis ? OK, OK… Et si je te dis, au risque de recevoir un orteil dans ma boîte aux lettres demain matin, qu'elle ne plaira qu'à eux ? Là je trolle un peu. NON ! Calme-toi et laisse-moi t'expliquer. Oui, t'as raison, va prendre ton Lexomil. Ce que je voulais dire, c'est que cette campagne va surtout parler à ceux qui se sont intéressés de près à la mythologie de SC. Dès la première cinématique, >>>

« Dès la première cinématique, ça se sent : Blizzard a mis le paquet sur le scénar' et la mise en scène. »



La campagne donnera aussi l'occasion d'admirer de bien beaux décors, comme ici.



>>> ça se sent : Blizzard a mis le paquet sur la narration, sur le scénar', sur la mise en scène. Les cinématiques, omniprésentes, sont impressionnantes. Je me suis senti comme au cinéma ; il manquait que le sachet de pop-corn sur les genoux. Je sais que tu es allergique aux pop-corn (manque de bol, tu n'es pas mort la première fois que tu en as mangé) mais tu vois l'idée. Au-delà de la claque visuelle, les cinématiques servent à poser une ambiance. La première est par exemple édifiante ; on y voit Jim Raynor, protagoniste de la présente épopée, s'enquiller du whisky jusqu'à plus soif dans un rade miteux. Elles servent aussi à faire monter la pression. J'ai encore en tête une séquence filmée façon journal télévisé, où tu verras les Zerg (et notamment Kerrigan) démantibuler tous les civils du coin, journaleux compris. Quinze minutes et une mission plus tard, tu auras droit à un bref mais haletant combat entre la Reine de Pique et Zeratul. Superbe. Entre nous, je n'ai jamais été hypnotisé par l'univers de la licence. Ce qui m'intéresse dans un STR, ce sont les mécaniques de jeu. Mais je suis obligé de t'avouer que tu vas te régaler, mon petit Mat. Tiens, prends un pop-corn. T'es sûr ? Sur cet aspect, je peux te dire que Blizzard va faire franchir un palier (ou deux) au STR. De quoi séduire un public nouveau ? On peut en rêver. D'autant que le studio américain ne s'est pas contenté de bazarder quelques cinématiques entre chaque mission. Toi qui en connais déjà un rayon (rends-moi ma femme, je t'en prie), tu sais que Jim Raynor, la pierre angulaire de cet opus, séjourne sur un vaisseau, l'Hypérion. C'est de ce vaisseau, composé de plusieurs salles, que Jim choisira ses missions et constituera ses armées. Atmosphèrement parlant (ce mot n'existe pas, je sais), l'Hypérion a aussi son importance. Tout curieux que tu es, tu pourras passer de salle en salle et discuter avec les membres de l'équipage pour en apprendre un peu plus sur le background ou sur la destinée de Jim.

L'Hypérion grouille de vie. Des types se parlent, se baladent, proposent leurs services. On se croirait dans un Point & click. Pas un Nancy Drew, non, un bon Point & click. Dans la « Cantine », tu pourras boire une mousse en écoutant de la country (et si la musique te plaît pas, t'as un juke-box à disposition) ou louer des mercenaires pour les missions suivantes (des versions « élite » des unités de base, pourvues de leur propre design). Tout dépensier que tu es, tu pourras aussi aller claquer des tunes dans « l'Armurerie ». C'est là que tu achèteras les améliorations pour tes unités et des bâtiments (et Dieu sait que tu en auras besoin vu ton niveau) : des Marines plus résistants ou des Bunkers dotés d'une plus grande capacité d'accueil. Après ça, tu iras faire un tour dans le « Laboratoire », qui lui concerne les perfectionnements technologiques. Tu auras face à toi deux arborescences : une liée aux technologies Zerg, l'autre à celles des Protoss. Ces améliorations, tu pourras les développer si tu remplis certains objectifs annexes durant les missions. Sache tout de même que tes choix seront immuables et irréversibles. Par exemple, tu pourras choisir entre obtenir une techno qui te donne les Supply Depots gratuits et une techno qui accélère tes rentrées de gaz de 25 %. Enfin, tu as la salle du « pont », sorte de pièce principale d'où tu choisiras tes mis-


Aperçu de l'interface des arborescences technologiques. Blizzard a privilégié la simplicité.

« Pour ce qui est de la narration et du liant entre les missions, StarCraft II sera la nouvelle référence du genre. »

sions. Je peux pas trop t'en dire à ce sujet (m'appelle pas, ça servira à rien) parce que je n'ai pas eu le temps d'essayer toutes les configurations possibles mais il y a fort à parier que tes choix de mission impacteront sur le déroulement du scénario.



Tiens, un pop-corn. Empoisonné ou sucré? Toujours pas? Sous ce bel enrobage, SC II cache quand même un gameplay pur et dur. Oh rassure-toi, c'est plus pur que dur. En mode normal, pour ce premier tiers de campagne, je n'ai pas rencontré une adversité farouche. En dépit de l'écart de niveau (abyssal) qui nous sépare, ça devrait être la même pour toi, dans les premières missions s'entend. Comme je te disais plus haut, j'attendais beaucoup de la partie «missions». Ma >>>

PETIT NOOB DEVIENDRA FORT

EN SUS DES NOUVELLES MISSIONS, J'AI PU DÉCOUVRIR UN TOUT NOUVEAU MODE, LE CHALLENGE.



Le mode Challenge Mat, c'est ce qu'il faut à un n00b comme toi. L'idée de la chose, qui se joue en solo, c'est de préparer les gars dans ton genre au cruel mode multi, en te soumettant des situations que tu pourrais rencontrer face à des joueurs bien réels et plus skillés que toi. Dans le tableau Psionic Assault par exemple, qui s'apparente un peu à un Tower Defense, tu devras repousser avec quelques unités seulement



d'incessantes vagues ennemies, de plus en plus puissantes. Avec de l'entraînement, tu verras que ta microgestion va nettement gagner en efficacité. Dans le challenge Harbinger of Death, tu devras éliminer le plus d'ennemis possibles sur la carte en un temps limité... et en te servant uniquement des raccourcis clavier ! Même si le but de ce mode est avant tout didactique, tes scores seront sauvegardés (et mis en ligne ?). Dans la présente version, il existait neuf challenges répartis en trois niveaux de difficulté.



1

UNE RÉALISATION EN BÉTON

THIS IS HOLLYWOOD !

1 Ambiance. Juke-box, strip-teaseuse virtuelle (en haut à gauche) et types un brin éméchés, bienvenue dans la Cantine !

2 Nouvelles unités. La campagne marque la présence de plusieurs unités indisponibles en multi, à l'instar du très utile Firebat. Très bonne idée.

3 Zeratul. La première mission Protoss nous met dans la peau du charismatique héros Zeratul, dans une quête au trésor particulièrement musclée.

4 Interactions. La plupart des discussions avec les autres membres de l'équipage se feront sous cinématique. La grande classe.


2



3


4

››› référence perso c'est WarCraft III, avec une mention spéciale au plus récent Dawn of War II pour les risques – payants – que ses développeurs ont pu prendre. Pour en revenir à Wings of Liberty, au risque de retrouver un second orteil dans ma boîte aux lettres, j'ai trouvé ce début de campagne très classique. Voire un tantinet décevant. Y a bien quelques idées sympas, comme cette mission où, à intervalles réguliers, un volcan entre en éruption et oblige tes unités à prendre les hauteurs, mais rien de dépaysant. Comme souvent, les objectifs s'apparentent à de l'escorte de convoi, à des destructions de structures ennemies, à de la défense de base ou à de l'infiltration. La mission exclu Protoss par exemple te mettra dans la peau de Zeratul – la classe quand même – que tu devras conduire, en fufu et en utilisant ses compétences (téléportation et une prison), vers un artefact au cœur d'une grotte infestée de Zerg. Tu seras également content d'apprendre, mon petit Mat, que certaines des unités les plus célèbres de SC et Brood War seront de la partie, comme le Medic et le Goliath. Et quel bonheur de soigner ses Marines avec du Medic ! Mais honnêtement, oui, les héros d'un Dawn of War II ou d'un Rise of Legends (très bon STR en passant) m'ont manqués. Tu contrôleras bien un Rainor de temps en temps,

« Sous son bel enrobage, StarCraft II cache quand même un gameplay pur et dur. »

mais ça n'ira pas plus loin. Au-delà de l'aspect gameplay – dans les deux jeux cités, il fallait garder son héros en vie – ces personnages charismatiques renforçaient le côté « attachement aux unités ». Heureusement pour le titre de Blizzard, les missions sont bien rythmées et les cartes intelligemment pensées. Disons que cet aspect-là m'a paru « efficace » plus que génialissime. Je suis dur, je sais, mais mes exigences doivent être à la hauteur des attentes des joueurs. Ne t'inquiète pas, je ne vais pas terminer cet article en assenant un verdict cruel sur ta tête de mouche. D'abord, parce que tu retiens ma femme en otage. Ensuite, parce que je n'ai pas encore fait changer ma serrure. Enfin, parce que mon petit doigt me dit que la campagne solo nous réserve encore bien des surprises en termes de gameplay. Pour ce qui est de la narration et du liant entre les missions, je te le répète, ne cherche pas plus loin, tu auras bientôt devant toi la nouvelle référence du genre (compte pas sur moi pour te trouver une boîte). Il me tarde donc franchement de voir la suite. Et que tu me lâches les baskets une bonne fois pour toutes.

SUNDIN

INTERVIEW

HOMME DE RÉFÉRENCE

Dustin Browder, Lead game designer

Avec 10 ans de STR à son actif, Dustin Browder est l'homme fort du nouveau StarCraft ; lui poser quelques questions me semblait donc indispensable.



JOYSTICK : **Vous avez décidé de découper la campagne solo en trois parties pour, dites-vous, donner du temps au scénario et aux personnages de se développer. Est-ce que vous pensez avoir réussi votre pari, et est-ce que StarCraft II va aider le STR à passer un cap de ce côté-là ?**
Dustin Browder : Le studio avait déjà travaillé en ce sens sur WarCraft III. Mais à l'époque, la technologie ne permettait pas aux équipes de développement de faire tout ce qu'elles voulaient, en termes de cinématiques par exemple. Avec SC II, on a pu vraiment aller loin, soigner nos personnages, faire de belles cinématiques, insérer plein de petits détails pour étoffer l'histoire et l'univers. On a vraiment hâte que les joueurs découvrent notre campagne.

JOYSTICK : **Est-ce que vous avez jeté un œil pendant le développement de SC II, à Dawn of War II, qui a essayé de faire évoluer le mode solo en proposant des buts à long terme, un attachement aux unités, des récompenses...**
D.B. : Oui. On a des membres de l'équipe qui regardent et qui jouent à tout de toute façon [rires]. Mais concernant Dawn of War II, on était déjà en plein travail quand le jeu est sorti, donc SC II jouit essentiellement de nos idées à nous.

JOYSTICK : **Pourquoi avez-vous décidé de ne pas introduire de héros permanents dans la campagne ?**
D.B. : C'est que nous n'en voulions pas en fait. Nous voulions un jeu avec beaucoup de mouvements et des batailles importantes, des Battlecruisers dans tous les sens et des centaines de Zerglings à vos trousses. Dans ces conditions, nous ne pouvions pas insérer de héros. En effet, cela demande une approche et une conception tout à fait différentes du design des cartes et des objectifs assignés au joueur.

JOYSTICK : **Est-ce qu'on peut s'attendre à des missions vraiment originales tout au long de la campagne ? Quelle est la part des objectifs classiques et des choses nouvelles ? J'ai été un poil déçu par le classicisme de la mission Protoss par exemple.**
D.B. : Nous, on a essayé de développer la meilleure campagne possible. Pour te répondre sur la mission Protoss, tu as fait la première. Logiquement, on a décidé d'y aller tout doucement parce que les repères ne sont pas les mêmes, ceci explique par exemple que tu n'y contrôles qu'un petit groupe d'unités. Maintenant, des missions comme celles du volcan (ndlr : la lave envahit tout un pan de la carte à intervalles réguliers), ou celle des zombies (ndlr : à chaque fois que la nuit tombe, des zombies attaquent votre base) apportent vraiment quelque chose de frais selon moi.

JOYSTICK : **Un mot sur le scandale des matchs truqués en Corée du Sud. Est-ce que vous pensez que cela peut nuire à l'image de votre jeu et au développement du sport électronique ?**
D.B. : Déjà, je ne sais pas encore si les faits sont avérés. Le cas échéant, oui, je trouverai ça triste. Ces gens-là auront commis une erreur. Mais à mon sens, ça ne touche pas SC II. Et ça ne touchera pas forcément le sport électronique. Il y a déjà eu, malheureusement, de nombreuses affaires de ce type, et le sport arrive généralement à s'en relever. J'espère quand même que tout n'est pas vrai dans ce qui a été dit pour le moment, ce serait vraiment triste pour les communautés de fans.

10 ANS À VOS CÔTÉS ...

... ça se fête ! Depuis le lancement de 1&1 France en 2000, nous nous sommes rapidement imposés comme un hébergeur de référence. Grâce à de solides bases et à une innovation constante, nous avons pu bâtir notre succès, qui est également devenu celui de nos clients. A l'occasion de nos 10 ans, nous avons décidé de VOUS faire profiter de ce succès. Rejoignez-nous maintenant et hébergez votre site pendant un an pour seulement 10 € HT !*

HÉBERGEZ VOTRE SITE WEB PENDANT UN AN POUR SEULEMENT 10 €* HT

Offre valable sur tous les packs hébergement !

ÉCONOMISEZ JUSQU'À 418,48 €*

CCÈS AVEC 1&1 !

1&1

www.1and1.fr

NEWS



REPORTAGE 24
Le fantastique Lucky s'est rendu à la Ankama Conventi[...] pour jeter un œil sur leur Sla[...] Il vous dit tout en deux page[...]

Opinion

PAR YAVIN

Vous êtes formidable

Vous savez que vous avez plutôt bon goût ? Toutes les semaines, nous regardons attentivement le Top 5 des meilleures ventes de jeux vidéo en France et nous sommes généralement assez satisfaits de ce que nous y trouvons. Car s'il fut une époque où des simulations de bisoutage de poneys trustaient les premières places du top PC systématiquement, aujourd'hui c'est plutôt la fête aux FPS (Bad Company 2, Modern Warfare 2), aux jeux de stratégie (Napoleon Total War) ou de gestion (Football Manager 2010). Preuve que les gamers font encore le marché même dans les boutiques « physiques ». Inutile de dire que les résultats sont encore plus encourageants du côté des plateformes de téléchargement, même si l'on aimerait bien en connaître les chiffres exacts histoire de savoir où on en est.





XCOM ■ L'un contre l'autre

Prise de contrôle

Des années durant, on a espéré, rêvé, prié et certains, parmi les plus fanatiques d'entre nous, sont probablement allés brûler des cierges à la chapelle du coin. Tout ça pour retrouver cette ambiance de franche camaraderie où les humains et les aliens se donnent de grands coups de fusil dans le dos afin de déterminer qui possède réellement la grosse poubelle qui nous sert d'habitat naturel (la Terre, quoi). Bref, on avait un peu perdu espoir, rangé X-Com dans la boîte à souvenirs quand les petits roublards de 2K Games ont lâché leur bombe en annonçant un retour de la franchise. Sous la forme d'un jeu de stratégie au tour par tour en vue du dessus comme à la bonne époque ? Ne rêvez pas. Les développeurs de 2K Marin (Bioshock 2) semblent plutôt partis dans une voie très action un peu à la manière du X-Com Enforcer d'Hasbro Interactive sorti en 2001 (noté alors 30 % dans le Joystick n°131) mais en beaucoup mieux. Très avare de détails, l'éditeur nous promet tout de même un retour aux sources (ils disent tous ça) et des choix stratégiques à couper le souffle. Concernant le style du jeu, nous aurons affaire à un FPS doté d'une ambiance oppressante et flippante à souhait. Au passage, vous aurez remarqué que le titre du jeu a perdu son joli tiret et s'écrit maintenant en majuscules, probablement histoire de rajeunir la licence ou tout simplement parce qu'un marketeux mal luné l'a décidé pendant qu'il faisait des bulles dans son Tang orange. Quant à une date de sortie, de plus amples détails ou même de vraies images du titre, il faudra clairement prendre son mal en patience en espérant qu'on ne nous fasse pas attendre trop longtemps. C'est que ça commence à devenir un peu lassant de poutrer des zombies à la volée, on aimerait bien se remettre à charcuter des gluants.

> Nous aurons affaire à un FPS doté d'une ambiance oppressante et flippante à souhait.

Two Worlds II ■ À la traîne

Deux mondes en un

Dirk Hassinger (PDG de Topware Interactive) l'affirmait encore il y a peu : nommer la suite de Two Worlds en lui ajoutant un simple 2 aurait été « trop comique ». C'est pour cette raison qu'il fut d'abord sous-titré « The Temptation » avant de… ben de reprendre le nom comique dont Dirk ne voulait pas au départ. Tout va bien. Enfin, pas pour le héros du premier opus, toujours emprisonné cinq ans après avoir sauvé le monde et finalement secouru par des orcs qui décident de l'embarquer au sein d'un monde « dévoré par le mal ». Accessoirement il devra aussi trouver un moyen de sauver sa frangine vu qu'il avait un peu échoué dans cette tâche lors du premier opus. Du pain sur la planche, donc, pour un jeu de rôle encore une fois très orienté action au point de souvent virer hack & slash pour notre plus grand plaisir. Attendu depuis maintenant près de deux ans, Two Worlds II s'annonce tout de même assez joli et devrait sortir avant l'été si tout va bien.



Cinq ans plus tard… Le héros parviendra-t-il enfin à sauver sa frangine ?

Team Need for Speed ■ Un pour tous

Tous pour la pub !

Désireux de bien nous faire comprendre que ses jeux sont les meilleurs, Electronic Arts annonce la création de la « Team Need for Speed ». En gros, on prend quelques pilotes pas très connus (Vaughn Gittin, Patrick Söderlund, Matt Powers…) et on les envoie un peu partout s'exclamer que c'est trop bien, que jamais ils n'ont ressenti pareilles sensations et que, waouw, on se demande pourquoi c'est vendu 50 euros alors qu'on y mettrait bien 15000 euros. Des films sont également prévus alors attendez-vous à un max de beaufitude visant à séduire les gros kékés fans de bolidage (il paraît qu'on ne dit plus tuning). Ça promet.



BRÈVES

Pour la Cause

Plus motivés que des livreurs de pizzas un soir de Champion's League, les développeurs d'Avalanche Studios annoncent leur ferme intention de pondre un troisième opus de Just Cause. Contrairement aux apparences, de tels propos n'officialisent rien du tout tant que l'éditeur ne donne pas son feu vert, une poignée de main et la mallette de pognon qui va avec.



Oh la ferme !

Un Britannique de 12 ans vient de claquer pas moins de 900 livres sterling en achetant du contenu pour FarmVille, une débilité pour Facebook à laquelle tout le monde joue en secret (si si, on vous a vu). Pour se payer tout cela, le malotru a utilisé la carte bancaire de sa maman qui ne surveille décidément rien, ni son gosse, ni son PC et encore moins son sac à main.



Wait & see

Grâce à la récente acquisition du catalogue Microïds, la société Anuman Interactive, célèbre pour ses produits qui dépassent rarement 5/10 dans nos pages tests, annonce fièrement le développement de Syberia 3 et Dracula 4. C'est donc plutôt une bonne nouvelle à condition bien sûr de ne pas les transformer en sous-jeux complètement nases.



The Witcher 2 ■ Futur gros carton

Le retour de Sa Majesté

Un million et demi d'exemplaires rien que sur PC. Ce sont les ventes de The Witcher, un RPG exceptionnel (9/10, Joystick n° 200) sorti en 2007 et dont la suite ne devrait plus tarder à pointer le bout du museau. Sans surprise, son histoire suivra directement celle de la première aventure et mettra à nouveau en scène Geralt, la deuxième créature la plus classe du monde après George Abitbol. Chasseur de mutants chevronné, le bougre aura affaire à de nouvelles menaces, à commencer par Lorveth, un elfe espion plutôt énervé, et le « Kingslayer ». Ce dernier, comme son nom l'indique une fois traduit en bon français, s'est fait une spécialité d'envoyer les monarques ad patres. Voilà pour les bases de l'aventure, en dévoiler plus serait criminel envers l'effet de surprise alors je me contenterais de vous parler du système de combat, toujours très riche mais pensé pour ressembler (dans l'intensité) à celui d'un bon gros God of War.

« Certaines rencontres devraient sortir des sentiers battus. »

D'ailleurs, certaines rencontres devraient sortir des sentiers battus avec des créatures pour le moins… gigantesques. Sans oublier la fameuse forêt que les développeurs de CD Projekt aiment présenter comme un personnage à part entière. Nous irons donc serrer la pince aux arbres aux alentours de février 2011.

LE COLLECTOR

Les Terrans bavent comme des Zergs



À défaut d'annoncer une date officielle pour la sortie de Starcraft II, Blizzard a enfin lâché les visuels et le prix des différentes éditions de Wings of Liberty. Si l'édition « de base » n'a rien de surprenant, l'édition Collector offre de quoi allécher le moins fan boy des joueurs. Pour un prix d'environ 90 euros, les heureux possesseurs de la bête y découvriront un artbook de 176 pages avec des illustrations du jeu, une clé USB de 2Go (reproduisant la plaque de Jim Raynor) contenant le StarCraft I et Brood War, le DVD l'Envers du décor, véritable making-of des cinématiques du jeu, la bande-son de Wings of Liberty, une mini-unité Thor (pet) pour WoW ainsi que du contenu téléchargeable pour Battle.net. Autant dire qu'il va y avoir foule à la précommande.

BRÈVES

Attendez le test !

Alpha Protocol, le jeu de rôle et d'espionnage édité par Sega et développé par Obsidian sera protégé par Uniloc, un système de DRM un brin pénible qui avait saoulé bon nombre de joueurs de Football Manager 2009 pour être désactivé un an plus tard.



Revendication

Electronic Arts et Starbreeze, après avoir annulé un projet basé sur Jason Bourne ont bel et bien sécurisé les droits du nom Syndicate comme les rumeurs le laissaient penser. Autant dire que la sortie n'est pas prévue avant un bon moment.



Cadeau surprise

Dragon Age 2 pourrait bien sortir le 1er février 2011 si l'on en croit la version boîte de l'extension Awakening sur laquelle se trouve cette date sans autre précision. À peu près en même temps que The Witcher 2, ça va faire mal !



BABE DU MOIS

EUZE TRAP

À tous ceux qui affirment que ce papier n'est là que pour flatter les plus bas instincts des mâles en manque de chair fraîche, admirez donc ce superbe rendu Miss Euze. Difficile de faire plus sexy, vous ne trouvez pas ? Heureusement, grâce à ses pièges et son fusil de snipe, aucun homme ne pourra lui échapper ! Et, une fois pris entre ses griffes, mieux vaut avoir le super Modjo. Savonfou en a d'ailleurs fait les frais, puisqu'elles lui ont plusieurs fois coûté la vie lors de son test de Lead & Gold : Gangs of the Wild West.
Et pour savoir si la dame vaut le déplacement, rendez-vous un peu plus loin dans ce magazine.

Handball Challenge Training Camp ■ Aïe, ma tête

AU DOIGT ET À L'ŒIL

Championne d'Europe, Olympique et Mondiale, l'équipe de France de handball gagne tout mais pas encore la guerre médiatique, largement dominée par d'autres sports. Remarquez, il existe tout de même des jeux dédiés comme ce Handball Challenge Training Camp dont l'open bêta est accessible depuis un petit moment. De quoi prolonger le rêve sans risquer de finir gardien de but et vous prendre un ballon en pleine figure parce que votre prof de sport ne savait pas quoi faire de vous.
Site : www.handball-challenge.com



BRÈVES

Non c'est non

Énième rebondissement dans l'affaire « Alan Wake ne sortira pas sur PC » : cette fois les Finlandais de Remedy affirment ne pas disposer des ressources (humaines) nécessaires pour créer cette version. C'est dommage, parce que nous ne disposons pas des ressources (financières) nécessaires pour acheter une console.

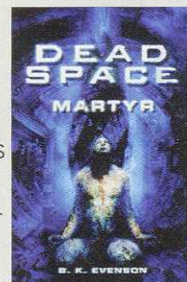


Suicide commercial

Pas de changement de politique en vue chez Ubisoft qui compte bien continuer à utiliser ses radicaux DRM (obligeant à être connecté au Net en permanence pendant le jeu) qu'ils appellent d'ailleurs des « services ». L'éditeur n'en démord donc pas, il éradiquera les pirates. Et les clients, si vous voulez mon avis.



Bouillon de culture



C'est en juillet que sortira aux États-Unis le premier roman basé sur l'univers de Dead Space. Sobrement sous-titré « Martyr », il devrait nous en apprendre un peu plus sur l'univers et se négociera aux alentours de 15 dollars. Aucune traduction française n'est prévue pour l'instant.

LE CAUCHEMAR RECOMMENCE



FREDDY
LES GRIFFES DE LA NUIT

www.freddylesgriffesdelanuit-lefilm.com

20 minutes · Syfy UNIVERSAL · FHM

AU CINÉMA LE 12 MAI

jeuxvideo.com · SKYROCK PREMIER SUR LE RAP skyrock.com

Parce qu'il n'y a pas d'âge pour les tendinites, Ankama se lance dans le Hack 'n Slash.

En donjon, vous ne disposez que d'une poignée de sorts : le choix du deck prébaston est donc essentiel.

Slage ■ Un jeu pour les enfants pas sages

LE HACK 'N SLASH MADE IN ROUBAIX !

Pour sa cinquième convention, Ankama dévoilait Slage, un jeu que, allez savoir pourquoi, j'ai envie d'appeler Diafus ou à la limite, Doblo.

Samedi 17 avril, le monde allait bien. Il avait bien un ou deux soucis, mais dans l'ensemble il se portait comme un charme, et tandis que Paris profitait d'un soleil généreux, je fuyais ses maléfiques rayons me réfugiant dans les souterrains du métro. À Montparnasse, sur la ligne 12, un gamin assis sur un strapontin se ronge les ongles. Son voisin soupire les poings sur les joues et se désespère : « Pfff ! Encore six stations ». Où vont-ils ? Comme moi, à la cinquième Ankama Convention, où le Dark Lucky qui sommeille en moi redoutait de tomber sur une horde furieuse de petits fanboyz Dofus braillards, à peine en âge d'avoir de l'acné. Raté. Alors certes, devant les PC quelques mômes n'arrivaient pas à poser pied par terre, mais Dofus a bientôt six ans, son public a vieilli et du coup, le gros de la foule (cosplayée pour l'occasion) avait sans doute déjà essayé de fumer sa première cigarette. Et pour Ankama, cela tombait à merveille car le studio roubaisien avait un nouveau jeu à leur montrer. Son nom, c'est Slage et il n'est pas si gentillet que ses aînés.

Attention, chien méchant

En effet, avec Slage, la Dofus Team sort les crocs et s'attaque au Hack 'n Slash ; troquant au passage ses combats tour par tour pour un gameplay click or die moins tactique mais diablement plus bourrin. Les développeurs font même de cet argument un cheval de bataille : « On n'ouvre pas les portes, on les défonce. Comme ça, le ton est donné ». Et si, dans Dofus vos adversaires défaits disparaissent dans un mystérieux nuage de fumée, dans Slage ils ont le bon goût de s'écrouler dans leur propre sang. Je vois d'ici Madame Micheau se prendre la tête de ses deux mains moites et potelées : « Jamais


Les donjons aléatoires s'adaptent à votre groupe.


Prends ça, sale poteau !

mon petit Alexandre ne touchera cette horreur ». Ne paniquez pas madame. Nous parlons tout de même d'un studio qui s'est imposé comme porte-étendard du manga à la française grâce à son univers coloré et jovial. Et une fois encore, Slage compte donner dans le kawaï en utilisant un graphisme 3D cel-shadé. « Nous souhaitons créer un décalage un peu dans le délire Happy Tree Friends », lance à quelque chose près l'un des développeurs. À l'issue de cette présentation, un spectateur visiblement sidéré confie à son voisin : « Fantastique ce jeu ». Il n'a pas tort. Cette courte démo « qui n'est même pas encore une alpha » était vraiment excellente. Cela dit, la prouesse n'a rien d'étonnant. D'une part parce qu'Ankama est un studio confirmé, d'autre part parce que Slage ne

« Slage adopte un gameplay moins technique mais plus bourrin. »

réinvente pas la roue. En effet, pour l'occasion, ses maîtres à penser ont une fois de plus recyclée toute la mythologie Dofusienne. Ainsi vos Crâ, Sram, Iop et compagnie affronteront encore des Chafers ou des Dark Vlad grâce à leurs clinquantes pano prespic. (Vous n'avez rien compris ? C'est que vous ne jouez pas à Dofus !) Comme sur Dofus Arena, après s'être loggué (Slage est 100 % online), vous atterrissez sur une île communautaire où se forment les groupes qui partiront avec vous terrasser du gros boss à tour de bras dans un donjon. L'équipe confie même s'être inspirée de Left 4 Dead pour ce qui est du rythme. L'idée, c'est que plus vous lambinez, plus vous encaissez de vagues de monstres. Tandis que les références fusaient, moi j'attendais naïvement que Diablo arrive sur le tapis. Sous mes yeux, un gentil Iop tourbillonnait, sautait dans les airs pour s'écraser dans la mêlée adverse. Dans son coin, un mage élevait un mur de glace. À peu de chose près, ces attaques étaient exactement celles qu'avait montrées Blizzard en dévoilant son Diablo III, mais non. Rien. Là, ma vieille balance de petit doigt me souffle à l'oreille : « Après tout, ils n'ont pas intérêt à parler de leur concurrent devant leur public, si ? Surtout si les deux jeux devaient sortir en même temps ». Il est fort ce petit doigt !

LUCKY

L'ARCHITECTURE D'UN LEFT 4 DEAD

Dans les grandes lignes, Slage est un Hack 'n Slash jouable en solo ou en multi à deux, trois ou quatre joueurs. L'esprit du jeu laisse la part belle à la coopération et aux challenges courts – « un peu comme dans L4D » – avec des donjons aléatoires prévus pour durer environ 45 minutes.

INTERVIEW

GUILLAUME LIECHTELE alias HITO

Lead game designer

« Quiconque ambitionne de faire un Hack 'n Slash solide est obligé de s'inspirer un peu de Diablo. »



JOYSTICK : **Je suis étonné de ne pas avoir entendu le nom de Diablo lors des démos alors que vous parliez volontiers de Dofus ou L4D. La parenté est pourtant évidente ?**
Guillaume Liechtele : Dès le début du projet Slage, nous étions résolus à créer un Hack 'n Slash ambitieux. Donc nous avons analysé un peu tout ce qui se faisait en étant particulièrement attentif à l'intensité des parties. À bien y regarder, Diablo surclasse de loin les Titan Quest et consort. Il est nerveux, son rythme est parfaitement maîtrisé. En fait, je pense que quiconque ambitionne de faire un Hack 'n Slash solide, est obligé de s'en inspirer un peu. Donc oui, la parenté avec Diablo est évidente, mais nous nous sommes approprié les codes du genre en développant nos propres éléments de gameplay afin de mettre l'accent sur le rythme et l'aspect coopératif.

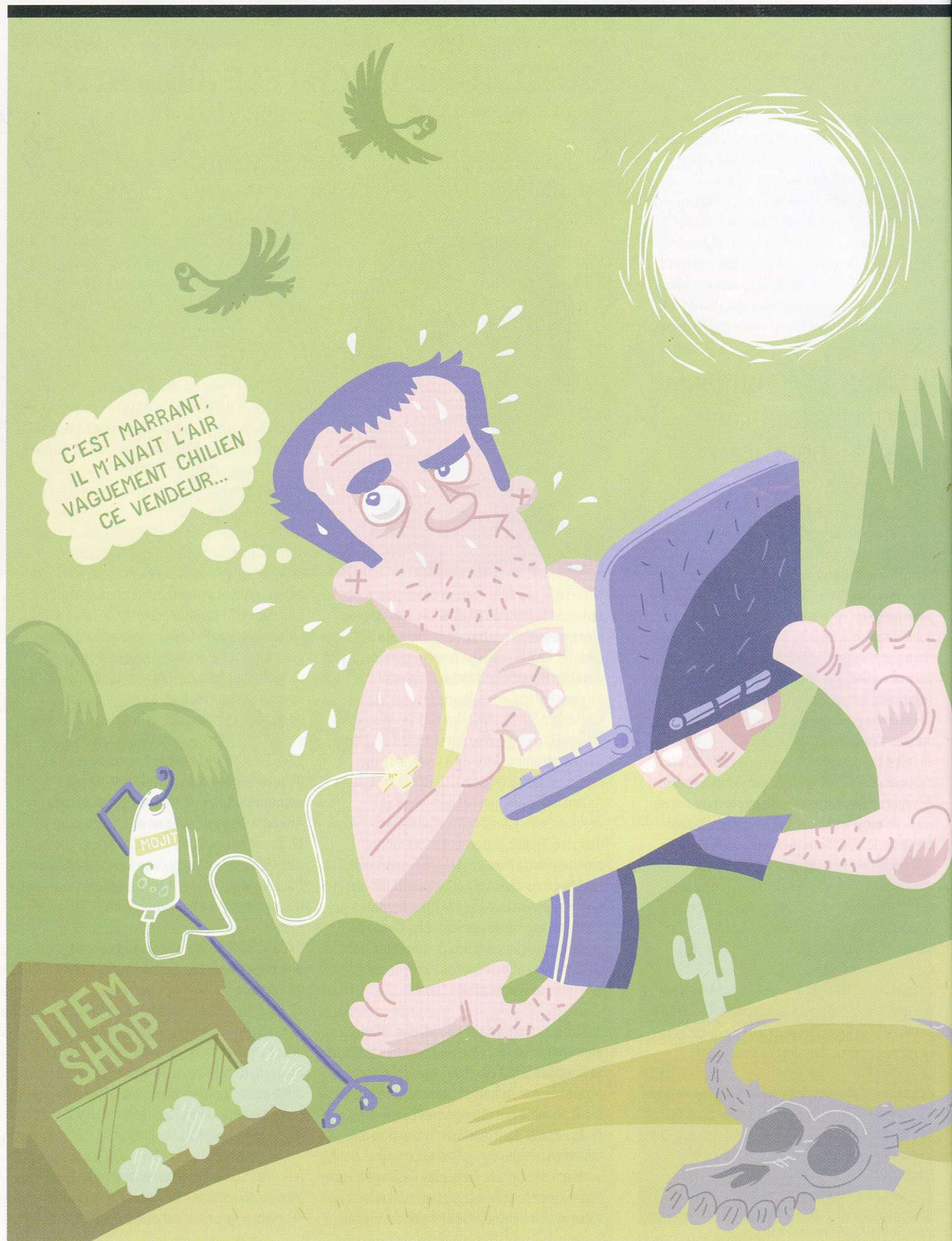
JOYSTICK : **En parlant de rythme, Slage abandonne le système de combat tactique et l'aspect MMO des traditionnels jeux proposés par Ankama. Comment le public a-t-il accueilli ce changement ?**
G. L. : Plutôt bien je trouve. Il faut dire que même en temps réel, grâce à la co-op et à son système de sorts, le gameplay de Slage laisse encore la part belle à la tactique. En effet, si votre avatar possède pléthore de sortilèges et techniques, il ne peut en embarquer que neuf en donjon. À vous de faire les bons choix donc, en fonction de votre groupe et des boss à abattre *(ndLucky : vous pourrez changer votre deck dans certaines pièces)*. Quoi qu'il en soit, le dynamisme et les graphismes de Slage ont plu, nous sommes satisfaits.

JOYSTICK : **Pour l'instant, vous n'avez dévoilé qu'une bribe de dunjeon crawling PvE. Vous avez d'autres cartes dans votre manche ? Du PvP ou d'autres modes de jeu ?**
G. L. : Haha ! Ces présentations n'étaient que des démos, mais effectivement, pour le moment nous focalisons tous nos efforts sur les donjons PvE. Nous avons évidemment songé à quelques modes PvP *(ndLucky : arène ou last stand entre autres)* et à deux ou trois petites choses sympas, mais nous ne voulons rien bâcler. Et personnellement, je reste dans l'idée qu'un jeu PvE/PvP mal équilibré peut grandement perdre de sa saveur. Donc avant de multiplier les gameplay, nous allons assurer l'essentiel, à savoir un co-op PvE de qualité. Ce sera déjà un bon début.

JOYSTICK : **Plus intrigant, vous avez vite évoqué le projet de plateforme de jeu communautaire dédiée aux productions Ankama. Vous pouvez nous en dire plus ?**
G. L. : Je ne peux pas vous dire grand-chose à ce sujet, si ce n'est qu'une équipe d'Ankama travaille effectivement sur tout ce qui concerne le cross media de nos productions.

JOYSTICK : **Pouvez-vous nous donner une date de sortie, même vague, même imaginaire ?**
G. L. : Une date imaginaire ? Je peux vous en sortir une assez facilement. D'ailleurs avec l'équipe, nous aimerions bien sortir Slage demain ! Mais vu le travail qu'il nous reste à abattre, je crois qu'il va falloir patienter encore un peu. Toutefois, rassurez-vous : le jeu sortira avant la fin du monde.

NdLucky : Quelqu'un sait quand tombe la fin du monde ? C'est pas marqué sur mon calendrier. Ah mais si j'y suis, c'est prévu pour 2012, non ?


C'EST MARRANT, IL M'AVAIT L'AIR VAGUEMENT CHILIEN CE VENDEUR...
MOJIT
ITEM SHOP

C'est en 2001 que les premiers MEUPORG Free 2 Play ont touché nos côtes. tel le titre coréen, Maple Story.

OPINION

FREE 2 PLAY : L'AVENIR POUR LES GAMERS ?

L'avantage de courir un marathon, et qui plus est à une allure aussi laborieuse que la mienne, c'est qu'on a du temps pour réfléchir… À ces jambes qui sont en train de me lâcher, à cette vermine de Savon qui a déjà pris au moins 45 minutes d'avance sur moi, ou encore à cette chronique dont je n'ai toujours pas la moindre idée de comment je vais la remplir.



On vous a déjà parlé de l'avenir de Linux, de l'amour de Death Pote pour les nanards japonais avec des monstres en mousse, il me semblait donc nécessaire, alors que cette maudite borne du kilomètre 20 me lance un regard narquois, de revenir aux fondamentaux et de m'adresser au plus gamers de nos lecteurs ! Des énergumènes au sang-froid, et qui hurlent à la mort lorsqu'ils constatent avec amertume que le dernier des noobs peut à présent atteindre le niveau 80 d'un World of Warcraft en à peine quelques jours. Et même si mon propos n'est pas de remettre en cause le succès, ô combien mérité, du titre de Blizzard, il faut bien l'avouer : la difficulté dans les MMO s'est étiolée avec le temps. La raison n'est pas bien loin : elle est commerciale et répond à ce besoin toujours grandissant de toucher un public aussi large que possible. Il y a quelques semaines encore, c'est Star Trek Online qui le démontrait, en multipliant les challenges sans saveur, où la capacité à cliquer frénétiquement sur un bouton de souris l'emportait sur un quelconque besoin d'établir une stratégie !

La gratuité ne tue pas !

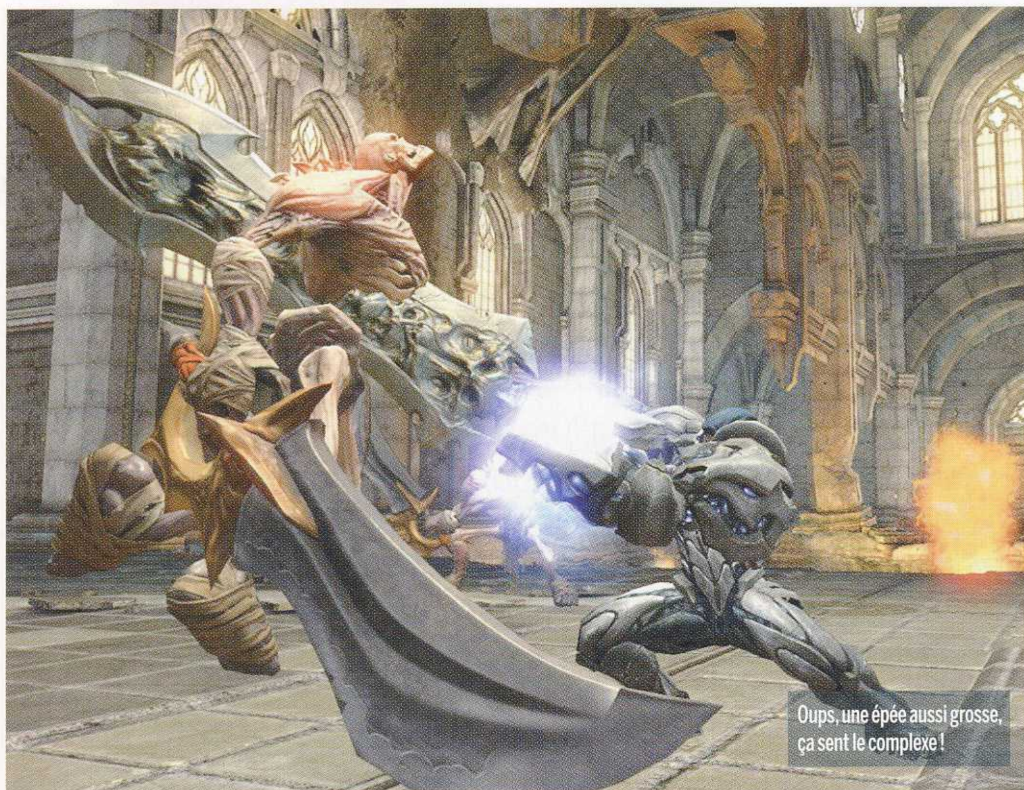
Quel choix reste-t-il alors pour nos fondus de MMO ? Jouer les Sisyphe et enchaîner les mêmes instances héroïques, encore et encore ? Ou tenter de trouver refuge dans un style Full PvP, qui, pour le coup, offre effectivement un défi de taille, mais les cantonnera à des titres relativement marginaux ? Car le marché des MMO est ainsi fait, les jeux fortement orientés PvP se font rares, et pour cause : ils finissent le plus souvent au fond d'une petite urne funéraire posée sur le bureau de leurs éditeurs. D'autre part, « gamer » ne rime pas forcément avec PvP. Pourquoi devrait-on laisser sur le carreau les fans de PvE ? En fait, le salut pourrait bien venir non pas d'un modèle de jeu, mais d'un modèle économique, celui du Free 2 Play. Chose qui peut paraître paradoxale, tant le genre peinait jusqu'ici à attirer une clientèle haut de gamme, le joueur passionné étant aussi exigeant !

Allez, Kracou, alleeeezzzz !

Une caractéristique pas forcément en adéquation avec les ambitions d'un titre gratuit. Ne serait-ce que sur le plan de la réalisation. Pourtant, l'opportunité est bien là, et se résume en deux mots : item shop. Cette boutique vous offre des options de personnalisation uniques, bien sûr, mais aussi et surtout du confort : potions roboratives ou artefacts multipliant l'expérience acquise pendant un temps limité. Autant d'objets qui n'ont aucune raison d'être si vous avez en face de vous un jeu au levelling aussi doux qu'un paquet de Moltonel épaisseur triple. La difficulté devient alors le bon plan pour alimenter le besoin d'acheter. Et comme WoW a dû se « casualiser » pour des raisons commerciales, le Free 2 Play se durcira pour ces mêmes raisons. Figurez-vous qu'il me reste encore six kilomètres pour vous démontrer cette intéressante théorie, ce que je vais m'empresser de faire au travers de deux exemples. Prenons d'abord Runes of Magic. Ce titre a été le premier à mixer gratuité, réalisation de bon niveau et gameplay abouti. Quant à cette difficulté tant recherchée, elle se mesure en temps de jeu plus qu'en véritable habilité. Cela dit, que l'on parle de quelqu'un de skillé ou d'un être capable de passer quinze heures d'affilée à basher du monstre, on reste bien dans le domaine du hardcore, n'est-ce pas ? Runes était donc difficile parce qu'extrêmement chronophage, mais il lui manquait encore un aspect tactique véritablement élaboré pour convaincre. Il marquait une première étape qu'Allods Online est venu concrétiser un an plus tard. Outre cette idée d'une progression lente et fastidieuse, Allods propose aux personnages de haut niveau de prendre les commandes d'un navire astral. Un véritable challenge puisque l'exercice nécessite une parfaite coordination dans le groupe, car la moindre erreur se paie au prix fort. De nombreuses heures de jeu pour amasser l'argent nécessaire aux réparations du navire ou un passage à l'item shop. Ce qui amène finalement au vrai problème de mon raisonnement : l'équilibrage. Difficile, et ô combien frustrant, pour le joueur, qui a passé ses trois dernières semaines à leveller comme un porc, de voir un gars arriver au même résultat en claquant son salaire du mois en objets et avantages. Cela étant dit, on ne sera plus là dans la recherche d'une difficulté à sa mesure, mais plutôt dans une bataille d'ego qui visera à montrer sa supériorité à la face du monde. Et ceci est un autre débat…

QUELQUES EXEMPLES DE MMO ESTAMPILLÉS « HARDCORE »

LINEAGE II
www.lineage2.com
EVE ONLINE
www.eveonline.com
EVERQUEST
http://everquest.station.sony.com


Oups, une épée aussi grosse, ça sent le complexe !

Darksiders ■ Poing final

Guerre et GUERRE

À force d'entendre les consoleux s'exciter autour de leurs Bayonneta et autres God of War III, on en viendrait presque à les envier. Pendant environ deux minutes, on ressent l'envie de leur casser la tête avec une vieille brouette. Néanmoins, vu que la violence c'est pas bien et qu'on risque de finir en taule, mieux vaut modérer ses ardeurs et utiliser le futur Darksiders comme exutoire. Car le titre de Vigil Games a non seulement le bon goût de proposer un beat-them-all de haute volée (le jeu étant déjà sorti sur console, je me permets de le signaler) tout en intégrant des éléments piqués à divers autres titres comme Zelda ou Soul Reaver (les donjons, l'univers…). Chose peu banale dans le genre, le titre s'offre un vrai background basé sur l'histoire de GUERRE, un des quatre Cavaliers de l'Apocalypse, bien emmerdé après avoir été invoqué par erreur pour ensuite se retrouver privé de ses pouvoirs. Voilà donc notre héros contraint de prouver son innocence (?) en démembrant absolument tout ce qui ferait mine de bouger. Sauf surprise, l'adaptation devrait être identique aux versions consoles, c'est-à-dire excellente.

> « Un beat-them-all de haute volée. »

Lost Planet 2 ■ Toujours plus chic

Planète Hollywood

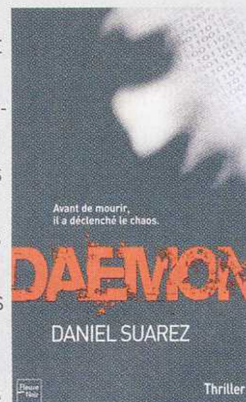
Pas toujours très heureux dans ses adaptations PC, le japonais Capcom s'en était pourtant pas mal sorti avec le premier volet de Lost Planet (8/10, Joystick n° 197). Vous l'avez compris, si je vous parle d'un premier, c'est qu'il en existe un second, prévu pour le courant de l'automne 2010. Et s'il s'agira toujours de prendre le contrôle de gros exosquelettes armés des pieds à la tête, on quitte les interminables plaines enneigées pour un peu plus de diversité avec de jolis passages dans de luxuriantes forêts. Il nous reste donc quelques mois pour stocker chips et coca en attendant la sortie de ce gros titre d'action bien bourrin.



LIVRES

In nominé numérica

Bon, pour être honnête, nous n'avons pas eu le temps d'avancer dans la lecture de Daemon. Nous ne vous dirons donc pas que c'est une lecture indispensable pour tous les fans de cyberpunk. En revanche, les premières pages sont franchement engageantes et les papiers dithyrambiques des critiques américains laissent supposer que tout le reste de l'ouvrage est du même acabit. Alors si vous avez quelques dizaines d'euros à dépenser (maintenant que vous avez acheté Joy), voici un ouvrage qui pourrait vous y aider.



Daemon *(Ed. FLEUVE NOIR)*

Début d'une histoire

Histoire de ne pas paraître complètement ignare et intoxiqué à la BD, voici un roman historique qui vous plongera au cœur de l'Angleterre du XIVe siècle. À travers les péripéties de quatre personnages liés par un secret capable d'ébranler la couronne, vous traversez une enquête où les sentiments humains sont exacerbés, où certains personnages sacrifieront tout à leur quête d'idéal ou de vengeance. Bref, un récit épique qui vous changera des habituels romans « noirs ».



Un monde sans fin
(Ed. LE LIVRE DE POCHE)



Les replays permettent d'apprécier toutes les subtilités stratégiques d'un RTS.

POUR OU CONTRE ?

Les replays dans le STR

Avec la bêta de StarCraft II, de nombreuses voix s'élèvent contre la possibilité de visionner les replays des parties d'autres joueurs. Outil de triche ou d'apprentissage ?

POUR

C'est sûr qu'à haut niveau les replays peuvent jouer contre leurs auteurs mais, comme dans n'importe quel sport, seule la réactivité peut permettre de gagner. Si l'on prend l'exemple du foot, le PSG peut regarder tous les matchs de ses adversaires mais il ne gagnera jamais le championnat (en tout cas, pas cette année). Mais l'intérêt des replays est de permettre à tout le monde de (re)voir des affrontements d'anthologie mais aussi de s'inspirer (car encore faut-il être capable de reproduire les techniques et de tenir la distance) afin d'être un peu moins mauvais. Pour quelques pro gamers, combien y a-t-il de joueurs « moyens » qui, sans les replays, ne comprendraient jamais comment ils ont pu perdre telle ou telle partie après quelques minutes de jeu. Alors oui aux replays, oui à la possibilité d'apprendre et de s'améliorer. Sans cela, les RTS toucheront de moins en moins de joueurs, dégoûtés par des différences de niveaux trop importantes.

DEATH POTE

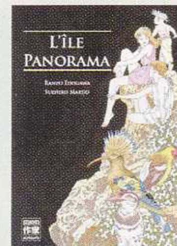
CONTRE

Combien de fois me suis-je régalé devant un replay de Boxer sur Broodwar ou sur un épique duel entre Champion et Koven sur Age of Kings ? Un millier de fois au moins. Il ne manquait parfois que les pop-corn pour que le plaisir soit total. Alors, génial les replays ? Pas tant que ça selon moi. D'expérience, le replay nuit aux joueurs créatifs et réduit très fortement la durée de vie des stratégies audacieuses, celles qui sont fondées sur la surprise. Ces stratégies audacieuses, ces joueurs « qui tentent », ce sont eux qui donnent du piment aux parties et qui marquent les esprits. Je me souviens encore d'un quart de finale de World Cyber Games perdu (sur Age of Kings) parce que mon adversaire avait vu plusieurs de mes parties enregistrées avant le tournoi – chose intelligente de sa part. Dans ces cas-là, une seule solution possible : jouer la « stratégie du moment » et mieux la jouer que son adversaire. Quand on sait qu'efficacité ne rime pas tout le temps avec talent, je trouve plutôt ça dommage !

SUNDIN

LES BD DU MOIS

Vue d'ensemble



Prenez l'un des mangakas favoris de Death Pote (Suehiro Maruo), faites lui adapter l'une des œuvres emblématiques du romancier japonais Edogawa Ranpo et vous obtenez, avec L'Ile Panorama, la BD asiatique (à ce niveau-là, impossible de parler de manga) la plus impressionnante de ce milieu d'année. Préparez-vous à plonger dans le délire d'un homme extrêmement riche qui décide de construire son paradis sur terre ! Comme souvent, le paradis des uns est l'enfer des autres... Dernière précision : bien que plus soft que les œuvres de Maruo, cette BD est à réserver à un public adulte. Voilà, c'est dit.

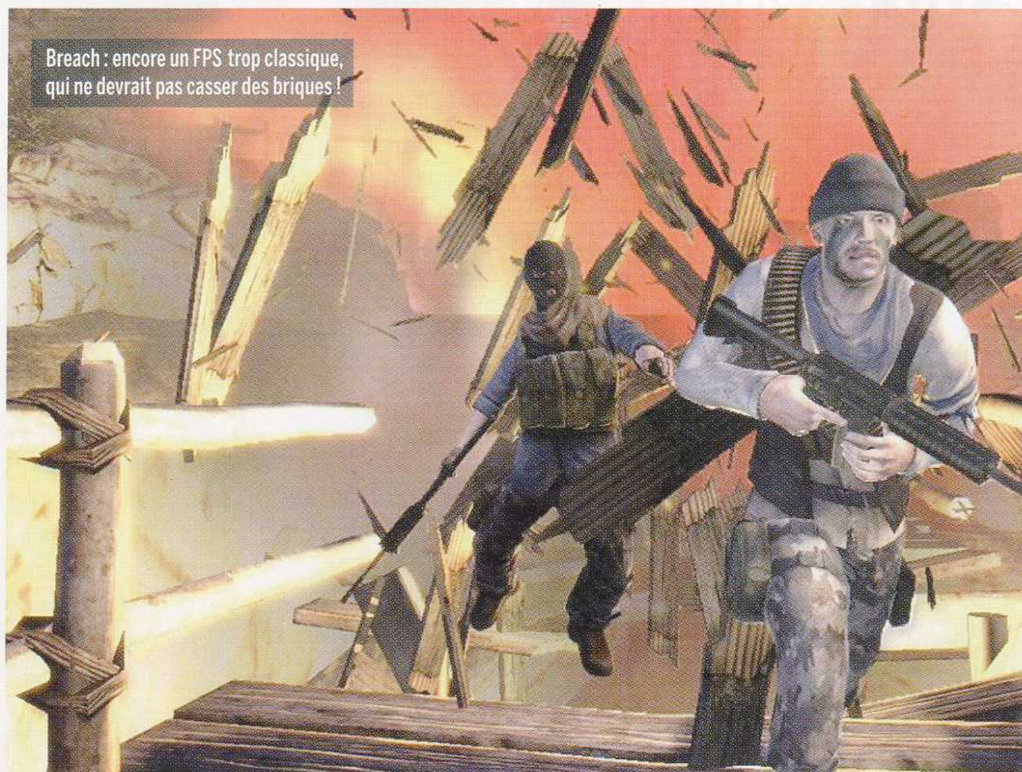
L'Ile Panorama *(Ed. CASTERMAN)*

Domo arigato



Bien que nous ne jouions quasiment pas sur console, nous apprécions tout de même les mangas ! Mais attention, pas n'importe lesquelles. Voici donc Rohan au Louvre, dernière œuvre (publiée en France) de Hirohiko Araki à qui l'on devait déjà la série complètement déjantée : Jojo's Bizarre Adventure. Si l'on retrouve le trait caractéristique de l'auteur, le thème est complètement différent puisqu'il nous propose de suivre les pérégrinations d'un mangaka à Paris. Heureusement, comme toujours avec lui, rien n'est vraiment ce qu'il y paraît au premier abord et vous devriez, comme notre Savonfou, craquer pour cette œuvre étrange.

Rohan au Louvre *(Ed. FUTUROPOLIS)*


Breach : encore un FPS trop classique, qui ne devrait pas casser des briques !

Breach ■ De niche

Allez, on se casse !

Quand on se trouve enfoncé dans les sables mouvants jusqu'à la taille, la moindre des choses, c'est de ne surtout pas baisser les bras. Une logique salvatrice parfaitement comprise par les gens d'Atomic Games qui cherchent toujours un éditeur à qui fourguer le controversé Six Days in Fallujah préalablement refusé par Konami. En attendant, le développeur américain planche sur Breach, un autre FPS moins problématique et appartenant à la catégorie des « petits » jeux. Concrètement, ça veut dire qu'il ne sortira que via téléchargement et aux alentours de 15 euros. Tant mieux parce qu'il semble aussi furieusement classique avec ses cinq classes de personnages, son mode multijoueur (16 participants) et des modes de jeu d'un classicisme un peu effrayant (team deathmatch, escorte, infiltration…). Le principal atout du titre se situerait dans son moteur propriétaire (l'Hydrogen Engine) capable de gérer la destruction de l'environnement quasiment pierre par pierre. Vu la complexité de ce qui est affiché à l'écran (en gros : c'est moche) ça ne devrait pas poser trop de problèmes à nos multiprocesseurs qui ont jusqu'à l'été pour se préparer au, euh, choc.

« Le principal atout du titre se situerait dans son moteur propriétaire. »

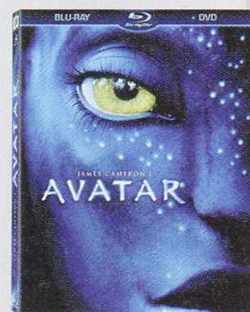
MAGASINAGE

Une bouteille dans l'espace



Si nous sommes tous d'accord pour affirmer que l'alcool doit se consommer avec modération (Nd Lucky : parle pour toi Death Pote), les Trekkies qui feront l'achat de ce fantastique tire-bouchon, le Romulan Cockscrew, auront bien du mal à se retenir. Comment pourrait-il en être autrement avec cet objet tout en chrome et dont le design reprend celui des vaisseaux romuliens. Un excellent moyen d'oublier la relative déception de Star Trek Online et de s'envoyer en l'air tout en supportant l'économie française… Si vous craquez, et dépensez les 20 dollars demandés pour cet outil indispensable, n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire si votre ivresse a été infinie. **Site : http://www.thinkgeek.com/homeoffice/kitchen/cc91**

LES DVD DU MOIS



Hé, lève-tard !

Bon, vous n'avez pas pu passer à côté de la déferlante Avatar ! Tout le monde en a parlé, et des millions de personnes l'ont vu ! Alors pourquoi en parler ? Parce que le film événement de James Cameron mérite notre respect pour avoir propulsé les films en 3D à un niveau encore jamais atteint. Mais aussi parce qu'en dépit d'un scénario en carton-pâte, c'est un film extrêmement plaisant à regarder. La sortie des DVD et Blu-Ray est l'occasion de (re)voir ce film en 2D, ce qui, à notre avis, ne le dessert pas forcément !

AVATAR *(Ed.* 20TH CENTURY FOX*)*



S.D.F.

Après l'avalanche de couleurs et de bons sentiments d'Avatar, préparez-vous à plonger dans un univers dépressif, sombre, où les seuls moments de joie sont la découverte d'une boîte de pâté pour chien encore intacte ou une douce nuit passée dans la froideur d'une cave abandonnée. Tiré du roman éponyme, la Route fait partie de ses films qui vous font apprécier notre morne et routinier quotidien. Le film culte des rédacteurs de Joystick qui ont enfin une raison de se dire qu'il y a pire que de bosser avec Death Pote. En ces temps de crise, c'est déjà ça de gagné…

LA ROUTE *(Ed.* METROPOLITAN VIDEO*)*

Ghost Recon Future Soldier ■ Eh là, qui va là ?

Inspecteurs Gadgets

L'ennui, avec les ultranationalistes, c'est que si vous ne votez pas pour eux, ils posent leur popotin dans les fauteuils du pouvoir sans vous demander votre avis. Enfin, pas encore dans la réalité mais c'est en tout cas le point de départ déprimant du très attendu jeu d'action d'Ubisoft qui nous emmènera dans la très originale (soupir) Russie et ce dès la fin de l'année. La bonne nouvelle, c'est qu'on va pouvoir déloger tous ces crétins à l'aide d'un arsenal de parfait petit technophile. Au programme, quatre classes de personnages, des armures capables d'encaisser un peu tout et n'importe quoi en permettant de générer un fabuleux camouflage optique, des boucliers EMP pour anéantir l'électronique adverse ou encore la possibilité de commander des drones de combat. Et je ne parle pas du sniper, du mode multijoueur basé sur l'entraide ni de l'unité mystère qui reste encore à découvrir. Oui, on dirait bien que ça va méchamment poutrer. Sans DRM relou ? Espérons-le.



Je suis beau, je suis cool. Je vais mourir.

EXPOSITION

Beat Takeshi Kitano

Halte aux clichés : une expo peut être plus fun qu'un jeu ukrainien ! Du moins, quand elle a été créée par un homme aussi déjanté que Takeshi Kitano (connu chez nous comme réalisateur de talent, mais célèbre au Japon pour ses émissions barrées dans lesquelles des candidats exagérément souriants s'empalent contre tout un tas d'obstacles), en collaboration avec la Fondation Cartier. Au menu : une série d'objets et de thèmes chers à la culture japonaise, revisités à la sauce Kitano. Original et surtout très drôle.



Beat Takeshi Kitano, du 11 mars au 12 septembre 2010 à la Fondation Cartier, Paris (7 euros).
Site : http://fondation.cartier.com

GTR 2011 ■ Ça faisait longtemps

Silence, on tourne !



La modestie ? Un art de vivre.

Très réactifs et décidément bien informés de ce qu'il se passe dans cette rédac, les Suédois de Simbin profitent de la publication de notre élogieux papier sur iRacing (rubrique Rézo) pour annoncer leur prochain titre. Et c'est à peu près tout car nous n'aurons ni de titre définitif ni de plus amples détails en dépit de la promesse d'un retour aux sources. Prévu pour le courant 2011, a priori sur PC, le titre devrait suivre la logique du développeur à savoir « facile à apprendre, difficile à maîtriser » un peu comme le vélo, le poker ou la sœur de votre meilleur ami.

UP & DOWN

Y a du mouvement dans le petit monde du jeu vidéo. Malheureusement, ce n'est pas toujours une très bonne nouvelle.

Spanish lovers

Des rumeurs de plus en plus persistantes font état du développement de Commandos 4. Bon, c'est sûr que la dernière production de Pyro Studio (l'adaptation du film Planète 51) ne nous a pas laissé un souvenir impérissable (en fait, on l'a même pas testé tellement il n'avait aucun intérêt) mais Commandos 4... À moins qu'il ne s'agisse d'un reboot à la sauce FPS casu, c'est peut-être l'une des meilleures nouvelles de l'année.



Home sweet home

Les deux fondateurs d'Infinity Ward, récemment lourdés par Activision viennent de créer Respawn Entertainment et de (ré)intégrer Electronic Arts qu'ils avaient quitté il y a quelques années. Aucun détail ne filtre sur le type de jeux qu'ils pourraient développer même si on ne serait pas trop étonné de voir débouler un futur concurrent à la franchise Call of Duty.

Love & Piss



Microsoft semble toujours supporter ardemment le PC. En effet, lors d'un show télévisé américain, Cliff B. venait annoncer le développement de Gears of War 3 et sa sortie, prévue en avril 2011. Comme toujours avec les jeux de Microsoft, aucune version PC ne devrait voir le jour avant une bonne dizaine d'années. Ah, l'amour !


1


2


3


4

MÊME PAS PEUR !

RETOUR À FAIRPORT

1 - F.3.A.R. reste dans le décor urbain post-apocalyptique mais promet des environnements plus ouverts.

2 - Ce troisième épisode ne dérogera pas au côté gore de la série. Bon appétit !

3 - Je vous présente le Scavenger, improbable mélange entre un loup-garou et un singe, grand amateur de corn-flakes (paraît-il).

4 - Nul doute qu'avec le passif du studio, les phases en mechas seront de la partie.

5 - En coopération, un des joueurs incarnera Fettel, bardé de pouvoirs psychiques destructeurs.

6 - Stupéfiant non, mais convaincant oui ; le rendu du moteur propriétaire est tout à fait honnête.


5



6

F.3.A.R. ■ Suite et fin ?

Préparez le forceps !

Objet de rumeurs depuis plusieurs mois déjà, F.3.A.R. vient de se voir officialiser par son éditeur il y a quelques jours à peine. Le petit se porte comme un charme, merci pour lui, et ses nouveaux parents, les studios Day 1 (MechAssault 1 et 2 sur bobox, et les adaptations consoles de F.E.A.R.) sont ravis. D'accouchement il est aussi question pour la saleté de gosse qui hante nos esprits depuis le premier opus ; Alma, adulte et consentante, va bientôt nous pondre un bébé monstre ! Et c'est Point Man, membre de l'unité First Encounter Assault Recon, et héros du premier épisode, qui va devoir pratiquer la césarienne. Généreux sur le coup, les studios californiens ont même invité Paxton Fettel à la fête ; souvenez-vous, c'était le bad guy que Point Man avait dû se farcir à l'époque. La grande nouveauté au niveau gameplay réside dans la possibilité de faire la campagne en coopération, mais en coopération « compétitive » ! Votre score et celui de votre collègue seront évalués après chaque niveau. Une idée prometteuse.

Civilization V ■ La belle Histoire

Que demande le peuple ?

Anéantir sa productivité n'est pas si facile que cela en a l'air. Pour parfaitement réussir son coup, il faut tomber sur la perle rare, l'activité captivante capable de vous obséder du matin au soir jusqu'à en oublier totalement travail, femme et enfant(s). Valeur sûre du genre, la série Civilization revient, une fois de plus, détruire votre vie sans pour autant changer de style. Vous prendrez toujours le contrôle d'une nation et vous en occuperez pendant plusieurs millénaires, de la préhistoire à la conquête spatiale. Entre-temps, vous aurez contribué à sa prospérité et résisté aux attaques d'autres contrées belliqueuses. Tout cela dans un système de jeu basé sur le tour par tour, permettant de longues minutes de réflexion à se grattouiller la barbichette. Première grande nouveauté : l'apparition de cases hexagonales (et plus carrées) offrant plus de possibilités de déplacements à l'unité qui s'y trouve. Car, et c'est là un second apport de cette version, on ne pourra plus concentrer un tas d'unités sur une même case ! Mieux pensé, rythmé et probablement plus accessible que ses illustres prédécesseurs, Civilization V devrait faire des ravages à sa sortie en fin d'année. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

> « Première grande nouveauté : l'apparition de cases hexagonales. »



Fini les armées complètes sur une même case !

LA PHRASE (À LA CON) DU MOIS

> « Nous devons arrêter de développer des jeux super-hardcore. »

Max Beland, Directeur artistique de Splinter Cell Conviction

X-Motor Racing ■ Rien à sauver

Halte au massacre !

Les habitués de Joystick le savent, X-Motor Racing est devenu au fil des années une sorte de gros running gag. Cette affreuse simu de jeu de bagnole lancée sur de mauvaises bases (un moteur 3D ridicule, un moteur physique à l'avenant) ne semblait pas avoir la moindre chance de devenir potable avant au moins trois années de labeur. Cette période étant écoulée, nous sommes en droit de nous demander où en sont les développeurs. Et bien, nulle part ! Le titre est d'une laideur déconcertante et les modèles physiques complètement à l'ouest, mais on peut les modifier soi-même. À cinquante dollars le simulateur de rien, c'est un peu se moquer du monde ! **Site : www.xmotorracing.com**



Jekyll & Hyde ■ À deux, c'est toujours mieux

L'un ne va pas sans l'autre

Légèrement ringardisé par l'exceptionnel Dexter Morgan et son terrifiant « dark passenger », le Docteur Jekyll n'en reste pas moins le plus illustre des esprits torturés. Le revoilà donc prêt à se rappeler à notre bon souvenir dans un jeu d'aventure en point & click entièrement basé sur le roman de Robert Louis Stevenson. Là, on incarnera deux personnages (je vous laisse deviner lesquels…) dans divers lieux représentés grâce à « un chouette moteur 3D bouffé d'effets sympa » (je vous cite le communiqué de presse). Plein d'énigmes et de puzzles nous attendent sans qu'on ne sache quoi que ce soit sur le scénario. Et comme 98 % des autres jeux annoncés depuis quelque temps, sa sortie est prévue en fin d'année.



Plus de soixante personnages de légende se disputent la victoire !



À mort les pads

Impossible de le louper tant la machine marketing d'Apple semble impossible à arrêter : l'iPad est arrivé. Avec lui, des centaines voire des milliers de jeux indé déferlent sur l'Appstore dans des versions adaptées à la résolution de l'engin. En toute logique, tout le monde cherche à se tailler une part de gâteau mais existe-t-il vraiment, ce gâteau ? Le manque de visibilité de la plateforme, souvent dénoncée par les développeurs, ne permet qu'à de très rares élus de s'extraire de la masse. Encore une fois, seuls ceux disposant de budgets communication conséquents peuvent espérer se placer en tête des ventes tout en condamnant les autres à un relatif anonymat. Un problème finalement moins présent sur PC, la preuve avec cette rubrique ou grâce aux nombreux sites et forums spécialisés permettant aux artistes de mieux se faire connaître. Quant à ceux qui miseraient sur des titres exclusivement réservés aux machines made in Cupertino, gare à la désillusion ! Au fait, c'est combien d'années de malheur quand on casse un miroir aux alouettes ? **PAR YAVIN**



En plus des combats, le jeu propose une véritable petite aventure.

Duel Toys 2

Impossible de l'avoir loupé, Pascal Obispo a gonflé la France entière en le chantant à tue-tête, s'il existe, c'est d'être fan. De Michel Polnareff, qui, depuis, doit sans doute rêver de le plaquer au mur pour lui coller des baffes jusqu'à s'en raboter entièrement les mains. Plutôt que de finir connement derrière les barreaux pour un truc qui n'en vaut pas la peine, pourquoi ne pas régler le différend sur Duel Toys ? Car non seulement ce jeu de combat 2D aux allures de Pocket Fighter a tout d'un grand mais, tout comme Pascalou, lui aussi assume également un fanservice des plus exacerbés. Les combattants, nous les connaissons pratiquement tous, on y trouve, pêle-mêle, Solid Snake de Metal Gear Solid et même Ryu ou Ken de Street Figther. Vous en voulez encore ? Si je vous dis Indiana Jones, Batman, Dark Vador, Megaman et Michael Jackson ? Ce n'est pas tout, puisque d'autres personnages issus des catalogues Capcom et SNK sont présents et tous disposent d'un joli petit arsenal de coups (spéciaux ou non) permettant de passer des heures rien qu'à les apprendre. Ajoutez à cela des graphismes cartoons plus mignonnets que des vidéos de lolcats sur Youtube et vous obtenez le cocktail parfait pour rouler sous la table de bonheur en vous tapant le dessus du crâne avec la plante des pieds.

> « Ce jeu de combat 2D aux allures de Pocket Fighter a tout d'un grand. »

Site : www.dueltoys.com



Si le décor de fond vous rappelle un truc, pensez à Ryu.



Megaman en train de coller une raclée à l'agaçant Naruto, le rêve !



De la 2D, des combats au tour par tour, un jeu classique et vachement agréable.

Dreamscape

Erin et Terry s'aiment d'un amour sans limite, se font des poutous à longueur de temps et, un soir, le brave garçon insiste gentiment pour que sa dulcinée écoute une chanson à l'aide de son casque audio. Une demi-seconde plus tard, la pauvre demoiselle se retrouve dans un monde bizarroïde sans savoir ce qu'elle fait là ni où se trouve l'homme de sa vie. La voilà donc partie en quête de réponses dans un RPG 2D plutôt classique quoique doté d'un scénario loufoque et de personnages hauts en couleur. Facile d'accès et bien foutu, le dernier titre d'Aldorlea Games devrait ravir les amateurs du genre tant l'aventure s'avère soignée, de bout en bout. **Site : www.aldorlea.org**



Power of Defense

Le « Tower Defense » c'est un peu comme les moules, à petite dose c'est sympa mais dès qu'il y en a trop dans l'assiette, on frôle l'indigestion. L'avantage avec Power of Defense c'est que les développeurs ont eu la bonne idée de reprendre les ingrédients agréables du concept (l'interception des unités ennemies) en ajoutant une dimension supplémentaire via la colonisation du terrain adverse par nos propres troupes. On peut même modifier ses robots pour les rendre plus puissants grâce aux débris ramassés sur l'aire de jeu. Un très chouette titre, plutôt fendard, jouable en solo ou à deux joueurs humains.
Site : www.4sdk.com/powerofdefense



Mobile Bomb Squad

Tout faire péter, vous aimez ça, je le sais, on est tous pareils. Cependant, comme sans cervelle, la fête est moins belle (pardon) il faudra disposer toutes les bombes de manière à déclencher une belle réaction en chaîne afin de boucler chaque tableau. Le titre en compte 30 et les choses commencent vraiment à se corser à partir du cinquième. Bon courage pour en voir le bout. **Site : http://www.yoyogames.com/games/120994-mobile-bomb-squad**



P-Lox

Nos plus vieux lecteurs se souviennent sans doute de l'illustre Pang, un shooter archi-sympathique dans lequel on divisait des bulles en deux en leur tirant dessus. Ensuite on recommençait sur les résidus, puis encore en deux, puis à nouveau et puis plus rien, ouf. P-Lox reprend la même idée en remplaçant les bulles par des cubes tout en offrant des niveaux plutôt stressants aux allures de mode survival. **Site : http//gamejolt.com/freeware/games/arcade/p-lox/1826/**



Hamlet

Découvrir ou redécouvrir l'œuvre du bon vieux William à travers des graphismes qu'on dirait issus des pages de J'aime Lire, c'est possible grâce à ce jeu d'aventure issu de l'imagination fertile d'un jeune développeur russe. Malgré son apparente simplicité, l'aspect visuel très soigné contribue à rentre l'univers attrayant et ceux qui croyaient connaître l'œuvre originale risquent bien d'avoir quelques surprises…
Site : http//gameletgame.blogspot.com/

Nouvelle formule



Toujours très pros, nos amis de Codemasters se sont payé récemment un petit site web pour le futur F1 2010 toujours attendu pour le mois de septembre. On y trouvera de belles images, un « carnet de développeurs » (de l'auto-promo, sans mauvais jeu de mots) et c'est à peu près tout. En revanche, on a toujours droit aux voitures de la saison 2009, les bolides du nouveau cru étant si laids que leurs versions modélisées ne seront manifestement dévoilées qu'au dernier moment. **Site :** www.formula1-game.com

Fin des RTT

À 100 000 « RT » (re-tweet), il se remet au taf sur In Memoriam 3. C'est Éric Viennot qui l'affirme sur son Twitter un peu sur le ton de la plaisanterie mais visiblement désireux que tout le monde le supplie. Et, dites donc Monsieur Viennot, une brève dans Joystick, ça vaut bien 50000 gazouillis, non ? **Site : http://twitter.com/EricViennot**

Contrôle du direct

Pendant que vous glandouillez à lire Joystick dans le canapé ou ailleurs – et franchement, on ne veut pas savoir où –, Will Wright, le papa des Sims, bosse sur un projet... télé. Son idée, c'est tout simplement de réinventer le concept en permettant aux téléspectateurs de participer directement à la création de l'histoire. Les premiers bêta-testeurs ont été contactés et on devrait en savoir un peu plus dans les semaines à venir. En tout cas, si on peut obliger Laurence Ferrari à se jeter contre un mur tête la première, moi, j'achète.

L'étoffe des héros

Tant qu'à mettre une cravate, autant qu'elle soit de bon goût, en voici donc une basée sur le vieux Day of the Tentacle. Ne rêvez pas, les trois seuls exemplaires ont déjà trouvé preneur, et à 80 euros pièce, s'il vous plaît.

Boîte à outils



Une nouvelle marque de produits dédiés aux gamers vient de voir le jour et a été baptisée Rude Gameware par ses géniteurs. Sur leur site, on trouvera des tapis de souris, casques audio, fringues et même une boisson énergétique capable de vous faire oublier l'existence même du concept de lit. Et tant pis pour madame. Site : www.rudegameware.com

Ça va supermarcher

Toujours en avance sur le reste du monde, la chaîne d'hypermarchés Carrefour a lancé, il y a quelques semaines déjà, son portail de téléchargement de jeux et de musique. Au programme, des prix guère plus intéressants voire même carrément moins qu'ailleurs et un accès au contenu téléchargé valable... un an seulement, histoire d'achever de nous convaincre de faire nos emplettes ailleurs !



Tel est prix...



Chez Microsoft, on sait faire deux choses, développer des logiciels et gérer un budget (environ 40 milliards de dollars de trésor de guerre, excusez du peu). Pas étonnant donc que l'administration Obama ait demandé à Steve Ballmer, président de la multinationale américaine, de développer un serious game sur le thème de la réduction de la dette américaine. Et ceci, afin d'éduquer le grand public à la difficulté de son boulot. Le hic, c'est qu'avec les tarifs habituellement pratiqués par Redmond, je ne suis pas certain que cela soit réellement bénéfique à l'état des finances publiques yankees.

Et Crysis, c'est pour quand ?

On en a tous rêvé (enfin presque), et ce sont des développeurs de Google qui l'ont finalement fait : le portage de Quake 2 sur un navigateur Web, sans Flash ni plug-in, juste avec l'HTML5 et ses API. Une grande avancée selon ses auteurs, qu'il faudra tout de même relativiser puisque Linux (ou OS X) et un doctorat en informatique appliquée seront nécessaires pour parvenir à lancer la bête. Adobe peu respirer, le Flash semble avoir encore de beaux jours devant lui.



Silence !

Quoi de plus insupportable que le cliquetis frénétique des boutons d'une souris alors que l'on essaie de dormir ? Pour éviter de faire manger le périphérique à celui qui s'en sert à des heures indues, offrez-lui une souris « noiseless » de chez JC Trading. Les tarifs de la gamme ne sont pas encore connus mais, comme on dit dans le marketing, votre sommeil n'a pas de prix.

Site : http://en.jctrading.co.kr/products/noiseless-mouse

Bricogeek

Mon Dieu ! Ce gros pavé de bœuf saignant me tend les bras, et je ne trouve dans ma cuisine qu'une vieille lame émoussée, un disque dur fraîchement déballé, un bout de papier de verre, et une paire de mains velues… Mais qu'aurait fait MacGyver dans une telle situation ? (Musique du générique : « on ») Mais c'est bien sûr ! J'ouvre le disque, je vire les têtes de lecture, je colle le papier de verre sur le plateau rotatif, et me voici devant une meuleuse prête à l'emploi. Merci, MacGyver ! Une fois de plus, tu me sauves la vie ! Encore un bel exemple du grand n'importe quoi que l'on peut trouver sur Internet (et dans Joystick, du coup).



Façon de parler



On a tendance à l'oublier, mais dans l'industrie du jeu vidéo comme ailleurs, les patrons, eux aussi, récoltent leur part de souffrance ! À chaque nouvelle annonce de fermeture ou de réduction d'effectifs, ils doivent ainsi déployer des trésors de rhétorique pour faire comprendre que non, le licenciement, ce n'est pas sale. Je vous invite donc à saluer comme il se doit les meilleures langues du bois du mois : Activision qui ne vire personne mais qui « réaligne sa structure par rapport au marché anglais », ou Square Enix qui, bon prince, préfère « laisser partir » une trentaine de salariés d'IO Interactive. Maintenant que j'y pense, tout à l'heure, Deathpote m'a proposé d'aller prendre un café… Méfiance !

Salut l'artiste !



À 68 ans, Henry Edward Roberts est sans doute mort dans l'indifférence. Pourtant, sans lui, Savon écrirait dans un obscur quotidien moldave au lieu de me déconcentrer en imitant Whitney Houston. En effet, l'homme n'est autre que le créateur du MITS Altair 8 800, considéré comme le premier ordinateur personnel de l'histoire. Avec sa puissance de calcul affichée de 2 MHz, sa mémoire vive de 256 octets, la bête en a fait rêver plus d'un, parmi lesquels Bill Gates et Paul Allen qui en ont d'ailleurs profité pour développer leur premier logiciel, l'Altair Basic (ndYavin : c'est avec ça qu'Ubi Montréal a codé Assassin's Creed ?).

Ping-pong

L'illustre et sexagénaire Nolan Bushnell est retourné chez Atari, compagnie qu'il avait justement fondée en 1972. On ne sait pas très bien ce qu'il va y faire mais cela doit s'apparenter à quelque chose comme s'en mettre plein les fouilles.

AU JOUR LE JOUR

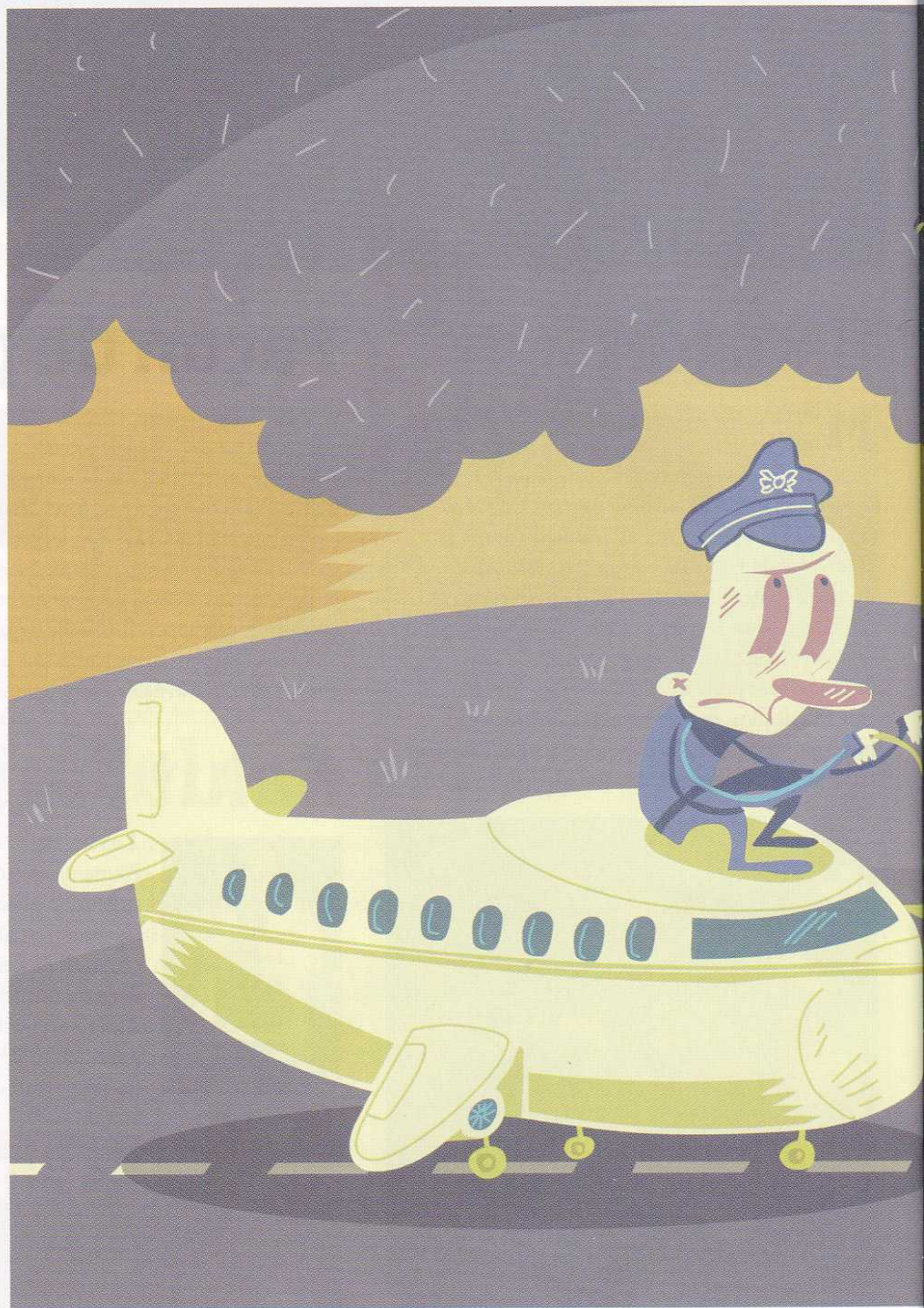
Quel mois d'avril mes enfants ! **Savonfou et Kracoukas ont participé au Marathon de Paris,** les aéroports européens ont été paralysés pendant plusieurs jours et les FPS de City Interactive ont atteint un nouveau degré de médiocrité. Encore !

Mardi 6 avril

Savonfou se prépare pour le marathon de dimanche, et Kracoukas pour les courbatures de lundi ! Et celles de mardi, mercredi, jeudi… Pierre Augé, notre poulain a perdu hier soir lors de la finale de Top Chef sur M6. Plus triste encore, les employés de SEGA San Francisco viennent de perdre leur taf ; le studio californien va fermer ses portes. Jamais avare de mots blessants, Lucky, à propos de Deez (spécialiste des jeux de poney) : « Mais il n'est même pas assez grand pour monter un poney ». Que tu es bas Lucky ! Tu mérites de regarder en entier le premier carnet de développeur d'Iron Man 2, où ces mêmes développeurs te parleront de « prise en main immédiate », de « déplacements aériens intuitifs » et « d'intelligence artificielle retravaillée ». Amen. Leo Messi qualifie Barcelone à lui tout seul pour les demi-finales de la Champion's League en signant un quadruplé contre Arsenal. Paradox Interactive nous annonce la sortie prochaine de Semper Fi, nouvelle extension pour Hearts of Iron III. Yavin en saute de joie à cloche-pied.

Lundi 12 avril

La Joy Team a vaincu ! La mission Marathon de Paris a été remplie avec brio par Savonfou en 4 heures et 38 minutes (qui est aussi à créditer pour cette merveilleuse phrase : « En arrivant, j'ai cru que j'allais me pisser dessus. ») et par Kracou-jambe-en-bois-Kas avec un 5 heures et 48 minutes mina… honorable ! Merci pour ceux qui sont venus les supporter pendant cette dure épreuve, c'est-à-dire personne. De source non sûre, Commandos 4 serait en développement. Bulletstorm, le jeu de People Can Fly, dont on parle un peu plus loin, est annoncé au monde entier. Grosse tuile pour Mythic (Warhammer Online) qui a malencontreusement prélevé



à certains de ses joueurs des sommes pouvant atteindre des centaines d'euros. L'Olympique de Marseille fête sa nouvelle première place en championnat. Tiger Woods pleure sa 4e place aux Masters d'Augusta. Un lézard géant pourvu de deux pénis a été découvert aux Philippines. OK, j'avoue, la nouvelle date de samedi. Mais bon.

Mercredi 14 avril

Les autorités chinoises parlent de 600 morts dans la province du Qinghai, suite à un séisme de magnitude 6.9 sur l'échelle de



Richter. Le site **www.gamepron.com** révèle une affaire de tricherie et de matchs arrangés dans le petit monde du pro-gaming coréen sur StarCraft. Beaucoup plus zen, Lucky, sur un FPS tout pourri : « Je me suis battu pendant une heure contre un tonneau, et c'est le tonneau qui a gagné ». L'OM gagne à Sochaux et accroît un peu plus son avance en tête du Championnat de France. Le même soir, le PSG se qualifie pour la finale de la Coupe de France. Le « meuporg » Earthrise est reporté à une date dont on se contrefout. 2K Games annonce ce matin XCOM, le FPS. Le First Person Shooter quoi. Le truc de bourrin. Des scientifiques ont enfin trouvé à quoi servait une Wii : une Mancunienne de 24 ans est devenue nymphomane suite à une chute de sa Wii board. Joie !

Vendredi 16 avril

Deez, supporter zélé du Pantin Football Club (pan dans les dents !) me signale que j'ai fait une erreur dans le dernier numéro. Désolé. Les amateurs de ballon rond auront donc noté que Bordeaux et Lyon se sont rencontrés en quart de finale de la Ligue des Champions, et non pas en demi. Quant aux allergiques à ce sport, ils peuvent m'envoyer des lettres d'insultes pour cette parenthèse émaillée de private jokes à deux euros et de mea culpa sans intérêt. Music Master : Chopin est annoncé. Non, ce n'est pas une blague (enfin, j'crois pas). Annoncés aussi : Sail Simulator 2010 des studios Je-suis-passioné-par-des-trucs-qui-n'intéressent-personne et The Next BIG Thing des studios Pendulo (Runaway). La fermeture de nombreux aéroports européens a été prolongée ce lundi. Parait qu'il y a un truc tout sale dans le ciel, suite à l'éruption d'un volcan en Islande. Un tohu-bohu incroyable règne à la rédaction de Joystick : Savonfou, Lucky et moi-même testons le FPS Combat Zone de City Interactive. En un mot comme en cent : bidonnant (ou tout pourri, au choix). 140 000 joueurs attendent patiemment pour acheter la nouvelle monture de Blizzard dans World of Warcraft (pour la modique somme de 20 euros). WOW ! (ah, ah…).

Lundi 19 avril

Rafael Nadal est de retour. Il a remporté hier son 6e tournoi de Monte-Carlo, un record depuis les débuts de l'ère Open. StarCraft II devrait hériter du GRB 18+ (l'équivalent de notre PEGI) en Corée du Sud. En cause : « The game's level of violence, foul language and depiction of drug use. » Blizzard a 30 jours pour contester cette décision. Nouvelle journée noire pour les aéroports européens et les passagers en transit. Près de 100 000 Français seraient bloqués à l'étranger. Pas de quoi perturber Electronic Arts, qui vient de s'associer à Renault pour une opération sur Les Sims 3. Kevin, Steevy et Samantha (aussi incroyable que ça puisse paraître, tous originaires de Brive-la-Gaillarde) pourront à partir de ce printemps télécharger un « pack véhicule électrique » qui comprendra la Twizy, voiture concept zéro émission de Renault. Chilien. Eidos Hongrie, le studio qui développait la nauséeuse série Battlestations met la clé sous la porte. C'est Shakira qui interprétera l'hymne officiel de la Coupe du Monde (c'te transition oumagad !). Au Japon, certains employés de McDo ont droit à une formation sur Nintendo DS.

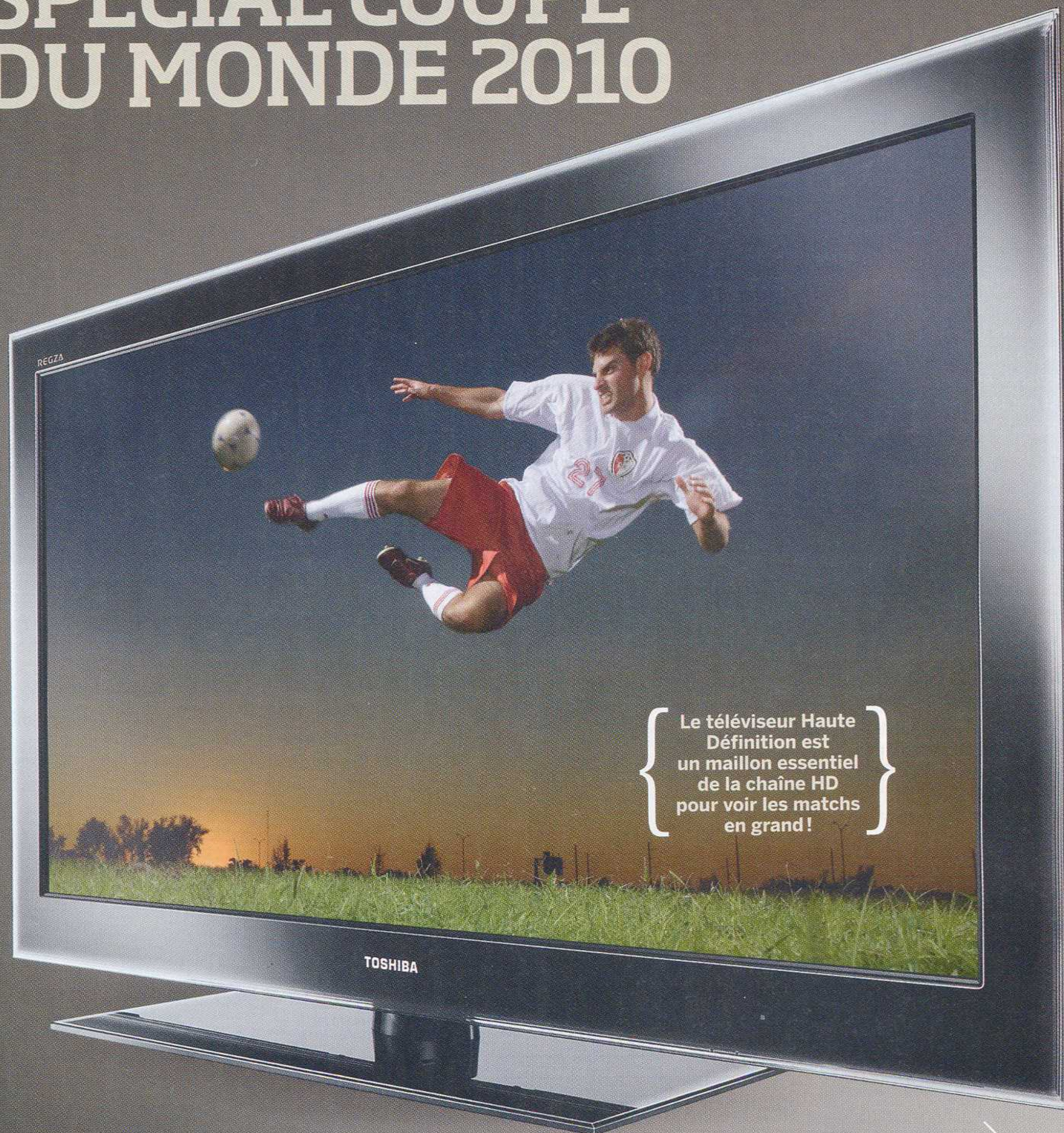
Mercredi 21 avril

Blizzard fait le ménage et bannit 320 000 tricheurs pris la main dans le sac sur Warcraft 3 et Diablo II. Paul W. Anderson (réalisateur des films à pinpins Mortal Kombat ou Resident Evil) veut se lancer dans le jeu vidéo. @#!!?? Les aéroports rouvrent, les avions redécollent, le kérosène coule à nouveau et cette ignoble sandwicherie d'Orly Sud doit revendre les paninis de la semaine dernière. Lu sur **lemonde.fr** : « Selon les calculs de l'Association internationale du transport aérien, le nuage de cendres a provoqué des pertes à hauteur de 1,26 milliard d'euros pour les compagnies aériennes ». Un groupe de hackeurs qui répond au doux nom de Skid Row affirme avoir trouvé un moyen de supprimer les DRM mis en place par Ubisoft, par l'installation d'une version modifiée de l'exécutable du jeu. Lancement de Lord of Ultima, millionième Free 2 Play au millionième nom pourri. Les développeurs de Raven viennent de sortir de dépression. Singularity, le FPS développé dans le coin le plus triste du monde (à Madison, dans le Wisconsin) devrait sortir en juin. John Romero remonte sur le devant de la scène et cherche des devs qui s'y connaissent sur l'Unreal Engine 3 pour bosser sur une nouvelle bous… « Exciting IP ». Warner Bros acquiert le studio Turbine (LOTRO). Comme vient de me dire Savonfou en sirotant son chocolat à base d'eau et de poudre : « Le jeu vidéo est une jungle ». Jean-Claude Van Damme n'aurait pas dit mieux. Rendez-vous le mois prochain !

SUNDIN

LE GUIDE HD

SPÉCIAL COUPE DU MONDE 2010



Équipez-vous en HD !

Vivez la Coupe du Monde 2010 comme si vous y étiez ! Dans ce cahier spécial, la rédaction a sélectionné pour vous les meilleurs équipements pour créer ou compléter votre installation HD. Suivez le guide…

*TOSHIBA à la pointe de l'innovation. Pour toutes les photos de matériel : visuels constructeur – Pour la thématique football : banques d'images : iStockphoto et Fotolia. Conception et réalisation © Yellow Media 2010.

TOSHIBA REGZA 55SV685DG
LUMINOSITÉ ÉCLATANTE ET CONTRASTE ÉTONNANT

Grâce à son rétroéclairage LED, ce téléviseur offre des images étincelantes et homogènes

Ce Toshiba représente la première incursion du constructeur dans le monde du rétroéclairage LED. Cette technologie permet, par le biais de diodes réparties sur la totalité de la dalle, d'obtenir une luminosité homogène et des contrastes étonnants (2000000 :1). Les noirs sont donc très profonds car chaque diode peut s'éteindre complètement. L'image issue de ce téléviseur est donc à se damner tant le rendu est divin ! D'ailleurs, il est équipé de nombreux procédés dédiés à l'amélioration de l'image. L'ActiveVision M200 HD et le Resolution+ apportent une précision impressionnante grâce au balayage 200 Hz. La fluidité ainsi que le piqué demeurent sans comparaison possible. Hélas, le design de ce téléviseur n'est pas très réussi. Quant au prix...

ENVIRON 2 990 € WWW.TOSHIBA.FR

Deep Lagoon
Grâce à la finition Deep Lagoon, par un jeu de lumière, le cadre prend des teintes bleutées sublimes !



Trois raisons de l'acheter

1 L'ÉCRAN Avec une diagonale de 55 pouces, ce téléviseur affiche une image de plus de 140 cm ! Parfait pour créer l'ambiance d'une salle de cinéma à la maison.

2 LA QUALITÉ Grâce à son rétroéclairage par LED Local Dimming et son procédé 200 Hz, ce téléviseur diffuse des images proches de la perfection.

3 CONNECTÉ Il dispose de quatre prises HDMI afin d'accueillir toutes les sources HD disponibles. De plus, on peut compter sur les prises USB pour lire des contenus.

SONY BRAVIA KDL-40EX402
La qualité HD se démocratise

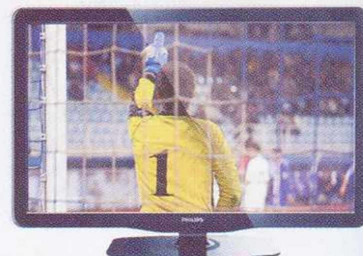
Haute définition, 40 pouces et image parfaitement juste, tels sont les arguments affichés par ce téléviseur pourtant commercialisé sous la barre des 700 euros. Loin d'être au rabais, ce modèle dispose des derniers raffinements de la marque, tel que le Bravia Engine 2 pour une image sans défaut et une interface soignée façon XMB (XrossMediaBar). Sony ne s'arrête pas là puisqu'il nous gâte avec la présence d'une prise USB afin de lire vidéos, musiques et photos contenues sur un espace de stockage externe. ENVIRON 699 € WWW.SONY.FR



PHILIPS 40PFL5605
La haute définition sans se ruiner

Nouveau venu chez Philips, ce modèle intègre un système de rétroéclairage par LED Direct. Les diodes lumineuses sont placées derrière la dalle, comme pour la technologie Local Dimming, mais ne sont plus gérées par zone mais en globalité. Néanmoins, le contraste dynamique atteint 500000:1. Pour une image de qualité, ce téléviseur fait appel au 100 Hz et au procédé Pixel Plus HD qui fonctionnent en trio avec la compensation de mouvement HD Natural Motion. Côté son, ce Philips intègre un puissant haut-parleur. Comptez sur une puissance de 40 W RMS.

ENVIRON 999 € WWW.PHILIPS.FR



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

TOSHIBA REGZA 55SV685DG
ENVIRON 2990 € WWW.TOSHIBA.FR
DIAGONALE: 55 pouces (140 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: Ethernet

ON AIME Technologie LED Local Dimming, contraste étonnant, qualité de l'image.
ON AIME MOINS Épaisseur de la dalle.
VERDICT Ce téléviseur séduit à plus d'un titre. La qualité d'image est impressionnante. Par ailleurs sa mise en réseau permet la lecture de fichiers distants.



SONY BRAVIA KDL-40EX402
ENVIRON 699 € WWW.SONY.FR
DIAGONALE: 40 pouces (102 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: aucun

ON AIME Prix bas, image fluide, lecteur multimédia intégré.
ON AIME MOINS Pas de fonction réseau.
VERDICT Si vous cherchez une image sublime sans vous ruiner, c'est la solution idéale. De plus, l'ergonomie de ce modèle a été soignée, sa mise en place et son installation sont à la portée des néophytes.



PHILIPS 40PFL5605
ENVIRON 999 € WWW.PHILIPS.FR
DIAGONALE: 40 pouces (102 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: aucun

ON AIME Le prix, LED Direct, contraste.
ON AIME MOINS Pas de fonction réseau.
VERDICT Malgré un prix tiré vers le bas, ce téléviseur profite de nombreuses innovations technologiques afin de délivrer une image capable de rivaliser avec des modèles bien plus onéreux. Comptez sur un son de haute qualité.



SHARP AQUOS 46LE820
ENVIRON 2000 € WWW.SHARP.FR
DIAGONALE: 46 pouces (117 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: aucun

ON AIME La consommation réduite, la colorimétrie, le time-shifting.
ON AIME MOINS Pas de fonction réseau.
VERDICT Ce modèle présente une colorimétrie plus naturelle que jamais grâce à une nouvelle technologie LCD. Le time-shifting permet de mettre en pause le direct grâce à ses 8 Go de mémoire.



SHARP AQUOS 46LE820

● Sharp dévoile avec sa gamme 820, une nouvelle technologie LCD qui utilise 4 sous-pixels de couleur au lieu de trois. L'ajout de cette quatrième couleur apporte des teintes plus naturelles et une palette étendue. Le pixel supplémentaire influe aussi sur la consommation de l'écran. Outre sa qualité d'image, ce modèle de 46 pouces est ultrafin et se dote d'un espace de stockage de 8 Go afin d'offrir la fonction de time-shifting. **ENVIRON 2000 € WWW.SHARP.FR**





SAMSUNG UE46C6710

● La dalle de ce 46 pouces se base sur la technologie LED et délivre des images contrastées et lumineuses. Le design est épuré à son maximum. Couleur argent, l'ensemble repose sur un pied très aérien et la finesse de la dalle impressionne. Côté connectique, on est séduit par les possibilités de surfer sur internet. En plus du surf, vous pourrez aussi regarder des vidéos de YouTube ou celles disponibles sur votre réseau local. **ENVIRON 2000 € WWW.SAMSUNG.FR**

PANASONIC VIERA TX-P42V20E

● La technologie Plasma n'est pas à la traîne face aux meilleurs téléviseurs LCD du moment. Pour preuve, ce Viera se base sur une nouvelle dalle NeoPDP qui offre un contraste de 5000000:1 et une cadence de rafraîchissement de 600 Hz. Résultat, l'image profite d'un piqué sublime. Le rendu des couleurs est largement plus naturel et doux que le procédé LCD. Le son est lui aussi à la hauteur de l'image. **ENVIRON 1499 € WWW.PANASONIC.FR**





LG 47LD751

● Si vous cherchez un téléviseur de qualité à moindre coût, ce modèle de 119 cm est fait pour vous. Doté de la technologie 200 Hz afin d'obtenir une image toujours parfaite, ce modèle vous offre le meilleur des traitements actuels. Une fois accueilli au sein d'un réseau, ce téléviseur est capable de lire vos films et autres médias mis à sa disposition. Par ailleurs, il vous est possible de vous connecter à internet afin d'utiliser des applications telles que Skype, YouTube, la météo, etc.

ENVIRON 1200 € WWW.LGE.COM/FR

SAMSUNG UE46C6710

ENVIRON 2000 € WWW.SAMSUNG.FR
DIAGONALE : 46 pouces (117 cm)
NORME : HDTV 1080p
RÉSEAU : Ethernet et Wifi

ON AIME Technologie LED, contraste élevé, le design superbe.
ON AIME MOINS Le son en retrait.
VERDICT Tout en finesse, ce modèle est comme une œuvre d'art. Ce tableau de maître délivre des images aussi sublimes que les couleurs de Van Gogh. Seule ombre au tableau, le son n'est pas son point fort.



PANASONIC VIERA TX-P42V20E

ENVIRON 1499 € WWW.PANASONIC.FR
DIAGONALE : 42 pouces (107 cm)
NORME : HDTV 1080p
RÉSEAU : Ethernet et Wifi

ON AIME La douceur du Plasma, le piqué du 600 Hz, le son étonnant.
ON AIME MOINS Consommation un peu élevée.
VERDICT Cet écran affiche des noirs d'une profondeur absolue. Avec son procédé 600 Hz, il offre des images toujours précises, même quand les mouvements sont rapides.



LG 47LD751

ENVIRON 1200 € WWW.LGE.COM/FR
DIAGONALE : 47 pouces (119 cm)
NORME : HDTV 1080p
RÉSEAU : Ethernet et Wifi

ON AIME La technologie 200 Hz, le prix, les fonctions internet.
ON AIME MOINS Pas de 3D.
VERDICT Si vous ne voulez pas vous ruiner mais disposer d'un téléviseur de grande taille, ne cherchez plus, ce LG est fait pour vous. Loin d'être au rabais côté technologie, ce modèle offre l'image la plus fidèle possible.



TROIS ACCESSOIRES POUR VOTRE TV

LOGITECH HARMONY 1100



L'Harmony 1100 est l'outil idéal pour faire disparaître toutes les télécommandes qui jonchent votre table basse. Universelle, elle se configure en un tournemain depuis votre ordinateur. Il ne reste plus qu'à utiliser son écran tactile pour piloter tous les éléments de votre installation. De plus, il est possible de créer des macros (c'est-à-dire une succession de commandes afin de piloter votre installation depuis une seule touche).
Prix : 450 €

REAL CABLE HDS-41



Si votre téléviseur offre un nombre réduit de prises HDMI, ce switch vous sortira de situations délicates. Grâce à ses entrées HDMI 1.3, vous connecterez jusqu'à quatre sources différentes à votre téléviseur. Notez que ce modèle propose un système d'optimisation du signal pour obtenir une image toujours parfaite.
Prix : 129 €

CGV FREELINE HD



Si vous en avez marre de voir traîner des câbles derrière votre téléviseur, optez pour ce transmetteur HDMI sans fil. Ce dernier fait office de switch HDMI et permet d'accueillir jusqu'à quatre sources différentes (analogiques et numériques). La transmission entre les sources et le téléviseur s'opère alors sans fil, jusqu'à une distance de vingt mètres.
Prix : 499 €

UN ÉCRAN PLAT À MOINDRE COÛT

FUNAI LH8M40BB

Bien qu'il s'affiche à moins de 600 euros, ce modèle de 40 pouces séduit à plus d'un titre. La qualité est en effet au rendez-vous avec des contrastes et une colorimétrie bien rendus. Seule la connectique est un peu chiche. Mais sa garantie de 5 ans fait vite oublier ce petit défaut.
Prix : 600 €

VERDICT 5 ans de garantie sur un téléviseur à ce prix, c'est une aubaine pour s'équiper d'un modèle qui offre des performances à la hauteur de nos attentes.

MITSUBISHI HC6800

Magie noire pour des images sublimées

De type Full HD (1920 x 1080 pixels) et conçu autour de la technologie Tri-LCD, ce modèle délivre des noirs d'une profondeur absolue. Il dépasse les 30000:1 de contraste tout en bénéficiant d'une luminosité élevée pour les projections en lumière ambiante. Le piqué est à l'avenant grâce à son processeur Reon-VX. Le tout profite d'un silence de fonctionnement très appréciable (20 dB) et d'une connectique très complète (2 x HDMI, composante, S-Vidéo, etc.).

ENVIRON 2500 € WWW.MITSUBISHIELECTRIC.FR





EPSON EH-TW5500

● Ce vidéoprojecteur Tri-LCD ravira les mordus de cinéma. Capable de restituer des images Full HD, ce modèle délivre une luminosité de 1600 lumens dans un silence de fonctionnement monacal (22 dB). Pour la retranscription des noirs, Epson inaugure un nouvel iris dynamique afin d'obtenir un contraste de 200000:1. Pour des images encore plus léchées, le constructeur a implémenté le procédé Resolution Technology. Celui-ci apporte alors une profondeur de champ et un piqué jusqu'alors impossibles sur un vidéoprojecteur. ENVIRON 3299 € WWW.EPSON.FR

OPTOMA HD20

● Avec son HD20, Optoma entend bien démocratiser la vidéoprojection haute définition. Pour moins de 1000 euros, on peut recréer chez soi l'ambiance d'une véritable salle obscure. Après quelques menus réglages, on obtient facilement une image de qualité sur plus de 2 mètres de base. La magie du cinéma s'opère alors, même si elle est légèrement gênée par un ronronnement perturbateur... Un bruit que l'on diminue tout simplement en utilisant le mode « éco ».

ENVIRON 999 € WWW.OPTOMA.FR



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

MITSUBISHI HC6800

ENV. 2500 € WWW.MITSUBISHIELECTRIC.FR
TECHNOLOGIE: Tri-LCD
CONTRASTE: 30000:1
BRUIT: 20 dB

ON AIME Piqué de l'image, silence de fonctionnement, durée de vie de la lampe.
ON AIME MOINS Gestion du zoom.
VERDICT Contraste élevé, piqué de l'image et fluidité, voilà un savant mélange d'ingrédients qui font de ce projecteur l'arme absolue pour vivre une nouvelle expérience cinéma.



EPSON EH-TW5500

ENVIRON 3299 € WWW.EPSON.FR
TECHNOLOGIE: Tri-LCD
CONTRASTE: 200000:1
BRUIT: 22 dB

ON AIME Qualité d'image et silence.
ON AIME MOINS Encombrement, prix.
VERDICT Bardé d'électronique, ce projecteur délivre la plus belle des images. Ses contrastes sont bluffants. Par ailleurs, vous ne serez pas gêné par le bruit de fonctionnement. Un modèle parfait si vous voulez retrouver l'ambiance d'une salle de cinéma.



OPTOMA HD20

ENVIRON 999 € WWW.OPTOMA.FR
TECHNOLOGIE: DLP
CONTRASTE: 500:1
BRUIT: 29 dB

ON AIME Son prix, image convaincante.
ON AIME MOINS Bruit et contraste.
VERDICT Malgré son prix, ce modèle affiche des ambitions haut de gamme. Si les chiffres affichent leurs limites, le rendu est impressionnant. Le piqué et la colorimétrie sont parfaitement ajustés et le contraste délivre des noirs profonds.



TROIS CONSEILS AVANT D'ACHETER

LA TECHNOLOGIE

Qu'elles soient de type DLP ou Tri-LC ces deux technologies offrent désormais une qualité d'image sans faille. Cependant, le DLP parvient souvent à obtenir des noirs plus profonds. En contrepartie, les effets d'arc-en-ciel sont souvent visibles. De son côté, le Tri-LCD affiche des images plus douces dans le rendu et donc plus proches de l'image cinéma De même, le LCD requiert un recul moins important que le DLP. Idéal po une installation dans une petite pièce

LE BRUIT DE FONCTIONNEMENT

S'il y a bien un critère qu'il ne faut pas omettre de prendre en compte avant l'achat d'un vidéoprojecteur, c'est le bruit de fonctionnement. Exprimé en décibels (dB), il oscille entre 19 et 22 pour les vidéoprojecteurs les plus silencieux. Notez que l'intensité sono double tous les 3 dB. Ainsi, un modèle de 25 dB sera deux fois plus bruyant qu'un modèle qui affiche 22 dB.

LA DURÉE DE VIE DE LA LAMPE

Pouvant atteindre 500 euros à elles seules, les lampes des vidéoprojecteu représentent un sacré budget. Avant de vous ruer sur le produit de vos rêve surveillez donc leur durée de vie. En moyenne, elles affichent une longévité de 2000 heures en mode normal qua les plus performantes atteignent les 3000 heures. Cette différence se trad au final par près de 500 séances en pl

HAUT DE GAMME POUR IMAGE SANS COMPROMIS

SONY VPL-VW85

Sur ce vidéoprojecteur, Sony utilise des panneaux SXRD afin de délivrer une image à la fois contrastée, lumineuse et dynamique. Si ses dimensions sont imposantes, il est en revanche très silencieux. Prix: 6499 €

VERDICT Son contraste de 120000:1 permet d'obtenir des noirs profonds en toute circonstance, tandis que le processeur Bravia Engine 2 allié au mode 120 Hz délivre des images parfaitement fluides et détaillées. Un must pour les mordus d'images!



PANASONIC DMR-850

Vos enregistrements sur Blu-ray

Avec un double tuner TNT HD et un disque dur de 500 Go, cet enregistreur sait également immortaliser vos émissions favorites sur des disques Blu-ray. Le tout en haute définition bien entendu ! Fort bien doté, ce numériscope possède une prise DV afin d'y relier un caméscope. Vous pourrez de ce fait enregistrer vos films sur le disque dur du DMR-850 ou sur un Blu-ray. Le système Viera Cast donne quant à lui accès aux vidéos de YouTube et aux photos de Google Picasa. Reste que ce modèle avant-gardiste est encore vendu à un prix élitiste, même s'il fait aussi office de très bon lecteur Blu-ray.
ENVIRON 1250 € WWW.PANASONIC.FR



LG RHT 498H



● Doté d'un tuner TNT, d'un lecteur/graveur de DVD et d'un disque dur de 250 Go, ce modèle offre de nombreuses possibilités. Enregistrement de programmes télévisés, mise en pause pendant le direct et lecture de nombreux formats (DivX, XviD, Mpeg, etc.) font partie de ses quelques atouts. Quant à la connectique, elle est conforme aux attentes des utilisateurs, donc particulièrement riche. L'ergonomie est soignée et la qualité des enregistrements satisfaisante. Mais pour ce prix, il faut se contenter des chaînes numériques en définition standard. ENVIRON 250 € WWW.LGE.COM/FR

SAGEMCOM DTR 84250T HD FR

● Ce modèle est l'un des rares numériscopes à être doté de deux tuners TNT HD. L'utilisateur peut ainsi enregistrer un film d'une chaîne tout en profitant d'une émission sur un canal différent. Cela autorise aussi l'enregistrement de deux programmes simultanément. En contrepartie, ce modèle est uniquement doté d'un disque dur de 250 Go. ENVIRON 280 € WWW.SAGEMCOM.COM



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

PANASONIC DMR-850

ENVIRON 1250 € WWW.PANASONIC.FR
TUNER: double tuner TNT HD
CAPACITÉ: 500 Go
GRAVEUR: Blu-ray

ON AIME Enregistrement sur Blu-ray, 500 Go, fonction Viera Cast.
ON AIME MOINS Prix élevé.
VERDICT Grâce à son lecteur/graveur de Blu-ray, cette platine diffuse vos médias en HD et enregistre des programmes issus de la TNT. Sa capacité permet de stocker plus de 100 heures de programmes en HD.



LG RHT 498H

ENVIRON 250 € WWW.LGE.COM/FR
TUNER: tuner TNT
CAPACITÉ: 250 Go
GRAVEUR: DVD

ON AIME Simplicité, graveur DVD.
ON AIME MOINS TNT simple, interface peu séduisante.
VERDICT Plutôt basique, ce modèle se contente de recevoir et d'enregistrer en définition standard. Cependant, la qualité reste très correcte et la capacité à lire les médias DivX est un plus indéniable.



SAGEMCOM DTR 84250T HD

ENV. 280 € WWW.SAGEMCOM.COM
TUNER: double tuner TNT HD
CAPACITÉ: 250 Go
GRAVEUR: non

ON AIME Double tuner TNT HD, prix attractif, l'interface.
ON AIME MOINS Absence de graveur.
VERDICT En proposant un double tuner TNT HD à moins de 300 euros, Sagemcom propose l'un des numériscopes les plus attractifs du moment. L'interface est séduisante et les images sont de qualité.



QUATRE CONSEILS AVANT D'ACHETER

LE TUNER

Si tous les enregistreurs numérique du marché sont livrés avec un tuner privilégiez les modèles équipés d'un version HD. Vos enregistrements ser alors proches de la qualité d'un Blu-r Mieux encore, les modèles équipés d'un double tuner TNT HD vous offre encore plus de souplesse à l'usage. Vous pourrez ainsi enregistrer deux programmes différents ou un programme pendant que vous mettez celui qui est diffusé en pause.

LA CAPACITÉ

Si vous êtes un gros consommateur d'émissions en tout genre et de série optez pour un modèle équipé au minimum de 250 Go d'espace de stockage. Avec une telle capacité, vo pourrez emmagasiner une soixantain d'heures de programmes en HD.

LE GRAVEUR OPTIQUE

La présence d'un graveur optique, qu'il soit de type DVD ou Blu-ray, est un plus indéniable pour sauvegarder ses émissions ad vitam æternam. Cependant, ce type de média est moi souple qu'un disque dur car il faut finaliser son disque à la fin d'un enregistrement, sous peine de ne pas pouvoir le lire sur un autre lecteu (un ordinateur par exemple).

LA CONNECTIQUE

La prise Péritel et le S-Vidéo disparaissent au profit du HDMI. Cett prise numérique offre un niveau de qualité supérieur, tant sur le son que l'image. La présence de prises FireWi et USB est également un plus pour la connexion d'un caméscope ou d'un disque dur.

ADAPTATEUR TNT ET ENREGISTREUR NUMÉRIQUE

STOREX MEDIA ZAPPER H

Ce Storex combine les fonctions de lecteur multimédia et d'enregistreu numérique. Il est ainsi capable de li des fichiers H.264 et MKV, tandis que son tuner TNT HD donne accès à de nombreux programmes. Une fois qu'un espace de stockage y est connecté, cette platine multimédia devient alors un excellent enregistreur numérique. Prix : 75 €

VERDICT Avec le MKV, ce modèle présente parfois quelques limites, et des images se figent parfois. Pour le reste, c'est un sans-faute, avec une ergonomie sans faille et des enregistrements de qualité. La connectique est complète.

BenQ MP515

«La Projection au meilleur prix»

299€ TTC



Technologie DLP
2500 Lumens
Contraste 2600:1
SVGA (800x600)
Garantie 3 ans
Retour atelier



SAMSUNG Pico

«Taille mini, image maxi !»



Produit disponible à partir du mois de juillet

249€ TTC



Technologie LED
30 Lumens
Contraste 1000:1
WVGA 800x480
Poids : 200 g
Garantie 2 ans
Retour atelier

HD ready
HDMI

Technologie Tri LCD
BrightEra
2000 Lumens
Contraste 1000:1
WXGA 1280x800
1x HDMI
Garantie 3 ans sur site

649€ TTC



«Compatible Haute Définition !»

SONY BW7

Full HD 1080p
HDMI

999€ TTC

Technologie DLP
1000 Lumens
Contraste 3000:1
Full HD 1920x1080
2xHDMI
Garantie 3 ans
Retour atelier



«La véritable Haute Définition !»

SAMSUNG A600

YAMAHA YHT-S400

Son de grande ampleur et encombrement réduit

L'inventeur de la barre de son présente avec le YHT-S400 un produit innovant. Cet ensemble propose un amplificateur 3.1 d'une puissance totale de 250 watts (3 x 50 watts et 100 watts pour le caisson de basses). La prouesse provient de l'intégration de cet amplificateur dans le caisson. Ainsi, cet ampli/caisson prend autant de place qu'un amplificateur audio classique. Vous pourrez donc le ranger dans un meuble. La connectique de ce produit est complète avec trois prises HDMI et diverses entrées analogiques et numériques. Le tout s'accompagne bien entendu d'une barre sonore ultrafine composée de trois haut-parleurs.

ENVIRON 599 € WWW.YAMAHA.FR



KLIPSCH QUINTET III



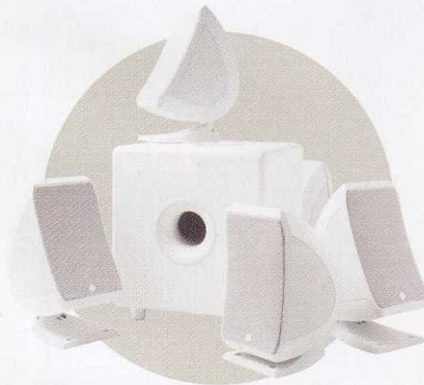
Comment obtenir un son grandiose sans défigurer son salon ? Et bien la réponse se trouve chez Klipsch avec l'ensemble Quintet III. Composé de cinq satellites de petite taille et d'un caisson de basses, l'ensemble parvient à développer une puissance totale de 330 watts. De son côté, le rendement est exceptionnel avec ses 91 dB. Le son est ainsi plus fidèle et il profite d'une dynamique bien plus importante. Fermez les yeux et votre simple CD de musique classique ou de rock vous transportera en plein milieu d'une salle de concert. Mais prévenez les voisins...

ENVIRON 450 € WWW.KLIPSCH.COM

FOCAL SIB & CUB 5.1

Son design irréprochable séduit sur tous les fronts. Très compact, l'ensemble dépasse les 500 watts de puissance. Autant dire qu'il faut juguler les ardeurs de l'amplificateur sous peine de devoir changer les vitres du salon. Mais cette puissance parvient à allier haute sensibilité, dynamique et finesse de restitution. Ce pack procure également une spatialisation assez étonnante et la discrétion des enceintes ravira les décorateurs les plus pointilleux.

ENVIRON 499 € WWW.FOCAL-FR.COM



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

YAMAHA YHT-S400

ENVIRON 599 € WWW.YAMAHA.FR
PUISSANCE PAR SATELLITE : 50 watts
CAISSON DE BASSES : 100 watts
AMPLIFICATEUR INTÉGRÉ : oui

ON AIME Encombrement réduit, son de qualité, 3 entrées HDMI.
ON AIME MOINS Pas d'entrée vidéo composante.
VERDICT Une fois glissée sous la télé, cette barre sonore est quasi invisible. De son côté, la qualité d'écoute offerte est assez probante avec des graves profonds.



KLIPSCH QUINTET III

ENVIRON 450 € WWW.KLIPSCH.COM
PUISSANCE PAR SATELLITE : 50 watts
CAISSON DE BASSES : 55 watts
AMPLIFICATEUR INTÉGRÉ : non

ON AIME Rendement élevé, dynamique de restitution, compacité.
ON AIME MOINS Caisson trop présent, pas d'option 7.1.
VERDICT Le moindre chuchotement d'un film nous parvient distinctement aux oreilles. Les effets de spatialisation sont retranscrits avec justesse, mais le caisson de basses est trop présent.



FOCAL SIB & CUB 5.1

ENVIRON 499 € WWW.FOCAL-FR.COM
PUISSANCE PAR SATELLITE : 75 watts
CAISSON DE BASSES : 150 watts
AMPLIFICATEUR INTÉGRÉ : non

ON AIME Excellent rendu, bande passante très large, pied intégré.
ON AIME MOINS Légère coloration dans le médium.
VERDICT Ce pack 5.1 est idéal si vous cherchez un bon système d'enceintes. L'installation est simplifiée grâce à des pieds intégrés pouvant servir de fixation murale.



TROIS CONSEILS POUR INSTALLER SON HOME CINÉMA

LES ENCEINTES

Pour obtenir un son parfait, vous devez prendre soin de bien mettre vo enceintes de part et d'autre de la piè Les deux colonnes avant doivent être positionnées de chaque côté du diffuseur, avec un angle idéal de 30° p rapport à l'auditeur. L'enceinte centra prend place face à ce dernier. Pour un meilleure image sonore, il est conseill de positionner l'enceinte centrale dan l'axe des haut-parleurs principaux.

LE CAISSON DE BASSES

Plus complexe à positionner, le caisso de basses ne doit pas être installé dans le coin d'une pièce sous peine de n'entendre que lui et d'obtenir des vibrations parasites. La position qui donne le meilleur résultat est bien souvent entre la voie centrale et l'enceinte de gauche ou de droite en fonction de vos possibilités. Une fois cette mise en place opérée, vous vous apercevrez que l'image sonore e bien plus réaliste et enveloppante.

L'AMPLIFICATEUR

Pour obtenir un son équilibré, votre amplificateur dispose des réglages Small, Medium et Full. Sélectionnez le paramètre adéquat en fonction des capacités de reproduction de vos enceintes. En mode Small, les graves sont reproduits par le caisson de bass Pensez à régler le retard de chaque enceinte en fonction de la distance qui vous sépare puis ajustez le volume de chacune d'entre elles.

POUR DE LA HAUTE FIDÉLITÉ

JAMO S606 HCS 3



Avec ses deux colonnes qui intègrent un haut-parleur de 20 cm de diamètre, ce kit délivre un son d'une grande pureté. D'une puissance totale qui avoisine les 600 W, ces enceintes s'expriment pleinement dans les grands espaces. L'ajout d'un caisson de basses n'est ici pas essentiel vu le potentiel de l'ensemble.
Prix : 499 €

VERDICT Malgré l'absence de caisson de basses, ce kit offre un son de grand qualité. Les satellites et la centrale diffusent un son parfaitement clair, même à forte puissance, tandis que les colonnes jouent avec nuance les bandes-son les plus délicates à retranscrire.

TERRATEC T5
La TNT HD en toute circonstance



Cette clé USB vous permet de recevoir toutes les chaînes de la TNT en haute définition sur votre ordinateur. Dotée de deux tuners, elle combine la puissance des deux récepteurs afin de recevoir les programmes de façon optimale même dans les zones encore peu couvertes par la TNT. Lorsque la couverture est correcte, chaque tuner devient indépendant afin que vous puissiez regarder un programme tout en enregistrant un autre. Le tout se pilote via une télécommande à l'ergonomie soignée. Afin de programmer l'enregistrement de vos émissions, vous pouvez utiliser le guide des programmes disponible par le biais du logiciel compatible PC et Mac.

ENVIRON 99 € WWW.TERRATEC.NET

HAUPPAUGE WINTV NOVA TD-HD



● Cette clé tuner Nova TNT HD est équipée de deux tuners TNT. Cette particularité technique permet la mise en place d'une technologie nommée « Diversity ». Le principe consiste à utiliser les signaux des deux tuners pour former un seul et même signal dont la qualité de réception est améliorée. Le mode Diversity permet ainsi de regarder la télévision tout en se déplaçant à bord d'une voiture ou d'un train. Par le biais de l'utilitaire fourni, vous pourrez basculer vers le mode double tuner. Il vous sera alors possible d'enregistrer une émission tout en regardant un autre programme ou même en regarder deux simultanément grâce au mode PIP.

ENVIRON 89 € WWW.HAUPPAUGE.COM

AVERMEDIA DIGI EXPRESS 54MM

● Pour équiper votre portable d'un tuner TNT, cette ExpressCard remplacera avantageusement une clé USB TNT. Au format ExpressCard 54, elle rentre intégralement dans la coque de votre ordinateur portable. De plus, cette solution permet de laisser les ports USB libres. Livrée avec une antenne à haut gain, cette carte reçoit facilement les chaînes de la TNT, même en HD. Son logiciel présente un guide des programmes bien conçu qui offre une navigation aisée. Il sera bien utile pour organiser vos soirées télé et enregistrer vos émissions favorites. **ENVIRON 40 € WWW.AVERMEDIA.FR**



TROIS CONSEILS POUR BIEN ACHETER

LE DOUBLE TUNER

En optant pour un tuner équipé d'un double récepteur, vous cumulez les avantages. Non seulement la réception sera optimale, mais en plus vous pourrez regarder un programme différent de celui que vous enregistrez. Concernant la réception, le tuner se charge d'utiliser ses deux récepteurs afin d'obtenir la meilleure image possible. Revers de la médaille, si vous enregistrez un programme, la réception s'effectue par le biais d'un seul tuner.

TNT EN HAUTE DÉFINITION

À l'heure actuelle, on trouve encore de nombreuses clés qui offrent un simple décodage de la TNT en définition standard. Si ces clés peuvent suffire pour alimenter un écran de faible définition ou un téléviseur cathodique, elles montrent assez vite leurs limites dès que l'écran dépasse une définition de 1366 x 768 pixels. Préférez donc les modèles estampillés HD, sauf si vous aimez voir les pixels à l'écran.

L'OFFRE LOGICIELLE

On sous-estime trop souvent son rôle. Pourtant, c'est le logiciel qui se charge de la plus grande partie du travail. C'est notamment grâce à lui que la navigation dans les chaînes et l'enregistrement se voient simplifiés. Par ailleurs, la présence d'un module de lecture DVD ou de conversion est un plus indéniable.

UN TUNER POUR VOTRE CONSOLE

SONY PLAYTV

La PlayStation 3 peut devenir un excellent enregistreur numérique, à condition de lui adjoindre le PlayTV. Ce petit boîtier n'est autre qu'un tuner TNT compatible avec les signaux HD. Plutôt convivial, l'ensemble se pilote simplement depuis la manette de jeu. **Prix : 99 €**

VERDICT Ce petit tuner ouvre de nouveaux horizons à la PlayStation 3. La programmation est simple et la qualité des enregistrements est excellente. Dommage que l'on ne puisse pas enregistrer les canaux en haute définition.



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

TERRATEC T5

ENVIRON 99 € WWW.TERRATEC.NET
TUNER TNT: double
TYPE DE TNT: HD
ANTENNE LIVRÉE: 2 antennes

ON AIME Le double tuner, l'interface soignée, excellente réception.
ON AIME MOINS La présence des deux antennes est peu pratique.
VERDICT Si l'installation n'est pas très aisée, la réception est d'un très bon niveau. L'interface logicielle est plutôt plaisante.



HAUPPAUGE WINTV NOVA TD-HD

ENVIRON 89 € WWW.HAUPPAUGE.COM
TUNER TNT: double
TYPE DE TNT: HD
ANTENNE LIVRÉE: 2 antennes

ON AIME La fonction Diversity, la qualité d'image, la suite logicielle.
ON AIME MOINS Des mosaïques de temps à autre.
VERDICT Son mode Diversity est étonnant. On obtient une image sans défaut, même en voiture. La suite logicielle est de qualité et offre de nombreuses possibilités.



AVERMEDIA DIGI EXPRESS 54MM

ENVIRON 40 € WWW.AVERMEDIA.FR
TUNER TNT: simple
TYPE DE TNT: HD
ANTENNE LIVRÉE: 1 antenne

ON AIME Très discret, libère les prises USB du portable, logiciel complet.
ON AIME MOINS Simple tuner.
VERDICT Discrète, cette carte permet d'offrir à son portable les chaînes de la TNT en HD. Plutôt efficace, son tuner est réactif lors d'un zapping. Le logiciel enregistre les émissions en un clin d'œil et sait même les convertir.



DVICO®

- www.dvico.fr -

Magnétoscope numérique de salon

«Le nec plus ultra a un nom»

TVX™ HD - M-6632N -



«J'enregistre une chaîne pendant que j'en regarde une autre»



«Le DivX Full HD»



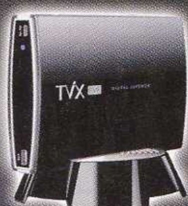
«Récepteur Numérique Full HD»







- N1 -
Passerelle Multimédia



- 2230 -
Magnétoscope HD Ready
Lecteur Full HD



- 6631/6632 -
Magnétoscope Full HD
Lecteur Full HD



STOP à la VHS ! Passez à l'enregistrement numérique Full HD sur disque dur !

Magnétoscope numérique de salon



HYUNDAI

- www.hmbox.fr -

Format platine de salon
- P3100 / R3150 -

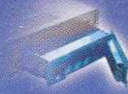


«J'enregistre un programme pendant que je regarde un film stocké»

Format lecteur Multimédia
- T600X / R600X -



Insérez vos Disques Durs aussi simplement que vos anciennes K7 VHS







TROIS ACCESSOIRES INDISPENSABLES POUR LA 3D

SAMSUNG STARTER KIT 3D SSG-P2100T



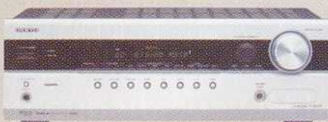
Le SSG-P2100T de Samsung n'est autre qu'un kit qui comprend deux paires de lunettes 3D active et le Blu-ray 3D de Monstres vs Aliens. Ainsi, si vous souhaitez vous équiper d'un téléviseur 3D Samsung, ce kit permettra à votre famille d'être directement opérationnelle pour une immersion totale au cœur de l'action. Compatible avec les téléviseurs 3D Ready Samsung, ce kit est vendu 145 euros. Dommage qu'il soit limité aux téléviseurs Samsung.
Prix: 145 €



ONKYO TX-SR308

En matière de 3D, il n'y a pas que l'image qui compte. Le son, lui aussi, mérite d'être soigné. Onkyo apporte la solution avec son amplificateur TX-SR308, un modèle capable de délivrer une puissance sonore de 100 watts sur 5 canaux. Prêt pour le son haute définition, il décode les flux Dolby True HD et DTS Master Audio. Le HDMI 1.4 a été intégré pour un support de la 3D et de la fonction ARC (Audio Return Channel). Cette dernière permet de recevoir le son issu d'un téléviseur sans l'ajout de câble dédié au transport du flux audio.
Prix: 349 €





PANASONIC DMP-BDT300



Pour regarder des vidéos en relief sur sa télé, rien de mieux qu'une platine Blu-ray digne de ce nom. La DMP-BDT300 de Panasonic est certainement le modèle le plus complet du moment.
Outre une panoplie de technologies de traitement de l'image, il est doté d'une double connectique HDMI 1.4 afin de délivrer l'image en 3D à deux sources différentes. Pratique lorsque l'on possède à la fois un téléviseur et un vidéoprojecteur. **Prix: 599 €**



SAMSUNG UE46C8700

La télévision prend du relief

Outre un design divin, ce téléviseur affiche toutes les dernières technologies en date. Ainsi, il est le premier à être doté de la fonction 3D. Une fois les lunettes chaussées, vos films surgissent de l'écran. C'est alors un véritable spectacle en relief qui s'offre à vous sur plus de 46 pouces (117 cm). Agrémenté des technologies 200 Hz et LED, ce téléviseur affiche des images sans compromis, avec des noirs abyssaux et un piqué d'enfer ! Les plus technophiles apprécieront les fonctions Internet@TV et All Share qui permettent de se connecter à la Toile et d'accéder au contenu de son PC via le réseau. Des fonctions qui ne sont rien face au module de conversion 2D/3D afin de regarder ses émission favorites en relief.
ENVIRON 2 200 € WWW.SAMSUNG.FR





PHILIPS 46PFL9705

● Ce nouveau modèle représente la nouvelle vitrine de la marque. Et pour cause, il embarque la technologie de rétroéclairage par LED Local Dimming en plus de la vision en trois dimensions. L'image est donc à l'honneur avec une luminosité et un contraste proches de la perfection. On parle d'ailleurs d'un contraste de 10000000:1. Pour visionner vos films en relief, Philips livre deux paires de lunettes spécifiques (il faut ensuite débourser 100 euros par paire supplémentaire). Autre atout, ce téléviseur s'offre les services de nouveaux traitements vidéo pour une image toujours plus fluide et d'une définition irréprochable. Il est en plus agrémenté d'un système audio à la hauteur avec une amplification de 30 W.
ENVIRON 2500 € WWW.PHILIPS.FR

PANASONIC VIERA TX-P50VT20E

● Toujours fidèle à la technologie Plasma, Panasonic voit également l'avenir en 3D. Pour cela, le Viera TX-P50VT20E se base sur une nouvelle dalle NeoPDP qui offre un contraste de 5000000:1 et une cadence de rafraîchissement de 600 Hz. L'offre comprend également une paire de lunettes (comptez 100 euros par paire supplémentaire). Dans l'air du temps, ce modèle se connecte à la Toile grâce à sa double connectique Ethernet et Wifi. ENVIRON 2500 € WWW.PANASONIC.FR



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

SAMSUNG UE46C8700

ENVIRON 2200 € WWW.SAMSUNG.FR
DIAGONALE: 46 pouces (117 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: Wifi et Ethernet

ON AIME La qualité en mode 3D, le convertisseur 2D vers 3D, internet.
ON AIME MOINS Le prix des lunettes.
VERDICT Ce modèle nous a scotchés par sa qualité d'image et son rendu 3D. Ingénieux, son module de conversion permet de regarder ses programmes préférés en relief. L'interface est un peu lourde.



PHILIPS 46PFL9705

ENVIRON 2500 € WWW.PHILIPS.FR
DIAGONALE : 46 pouces (117 cm)
NORME : HDTV 1080p
RÉSEAU : Wifi et Ethernet

ON AIME Le contraste, le traitement de l'image, la partie audio.
ON AIME MOINS Prix un peu élevé.
VERDICT Ce modèle dispose de toutes les dernières innovations en date. Son et images sont d'une qualité impressionnante pour un téléviseur à écran plat. Bref, un modèle bon sous tout rapport si on met le prix de côté.



PANASONIC VIERA TX-P50VT20E

ENVIRON 2500 € WWW.PANASONIC.FR
DIAGONALE: 50 pouces (127 cm)
NORME: HDTV 1080p
RÉSEAU: Ethernet et Wifi

ON AIME Contraste très élevé, mode 600 Hz, rendu très cinéma.
ON AIME MOINS Une seule paire de lunettes, consommation importante.
VERDICT Ce téléviseur à écran Plasma est certainement le modèle qui procure le plus de plaisir. L'image très typée cinéma séduit et l'effet 3D nous immerge pleinement dans les films.



DVICO TVIX HD M-6632N

Le juke-box qui sait tout faire

Ce disque dur multimédia arbore un design plutôt flatteur. Le Tvix est conçu en aluminium brossé et dispose d'un écran LCD. Basé sur une puce Sigma Designs EM8635, le Dvico sait lire tous les formats du moment, notamment HD. La partie audio n'est pas en reste avec le support des pistes audio Dolby TrueHD et Dolby Digital+ et dispose d'un décodage du DTS (Downmix). Les mélomanes apprécieront le support de fichiers de type Flac et OGG Vorbis. Ce modèle se distingue par ses capacités à enregistrer la TNT grâce à son double tuner. Les fonctions de time-shifting et d'enregistrement simultané sont possibles. Pour ne rien gâcher, l'interface est très réussie et intuitive. **ENVIRON 629 € WWW.DVICO.FR**



POPCORNHOUR C-200

● Bien que le C-200 soit livré sans disque dur, il est très simple de lui adjoindre une unité dans le rack amovible. Ce disque dur se distingue par son interface sans défaut. Particulièrement attractive, elle donne accès à de nombreuses fonctions. On peut ainsi se connecter à internet pour regarder des vidéos sur YouTube ou sélectionner un film en faisant défiler les jaquettes. Le C-200 lit tous les formats de fichiers audio et vidéo. Le Flac et le MKV sont parfaitement acceptés. **ENVIRON 349 € WWW.POPCORNHOUR.COM**



STOREX NMT BY STOREX

● Le NMT de Storex bénéficie de nombreux services web et d'une interface à l'ergonomie quasi parfaite. On navigue facilement dans les différentes sources et on sélectionne un film en deux clics de télécommande. Très complet, le NMT télécharge des fichiers BitTorrent, offre une compatibilité avec les standards UPnP AV, DLNA, Samba et FTP et permet même d'accéder à la VOD. Il lit presque tous les formats vidéo et prend en charge les conteneurs MKV. Par ailleurs, la qualité de l'image fera le bonheur des puristes. **ENVIRON 329 € WWW.STOREX.FR**



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

DVICO TVIX HD M-6632N

ENVIRON 629 € WWW.DVICO.FR
CAPACITÉ : 1 To
TUNER TNT : double en HD
SERVICES INTERNET : oui

ON AIME La capacité de stockage importante, le double tuner TNT, le décodeur DTS et Dolby.
ON AIME MOINS Écran trop petit.
VERDICT Outre une finition hors pair, ce modèle affiche d'excellentes performances. Il décode tous les formats HD du moment et les formats audio les plus ésotériques.



POPCORNHOUR C200

ENV. 349 € WWW.POPCORNHOUR.COM
CAPACITÉ : option
TUNER TNT : aucun
SERVICES INTERNET : oui

ON AIME Compatibilité avec les formats du moment, emplacement pour lecteur Blu-ray.
ON AIME MOINS Pas d'espace de stockage en standard.
VERDICT Finition exemplaire, performances impressionnantes et ergonomie sans faille font partie des nombreuses qualités de cette platine.



STOREX NMT BY STOREX

ENVIRON 329 € WWW.STOREX.FR
CAPACITÉ : 1 To
TUNER TNT : non
SERVICES INTERNET : oui

ON AIME Les performances de décodage, la gestion de la VOD, l'interface séduisante et intuitive.
ON AIME MOINS Pas de prise USB en façade, pas de décodage du DTS.
VERDICT L'interface est à la fois plaisante et efficace. Autre bonne surprise, ce Storex affiche des images sublimes et décode moult formats.



TROIS ACCESSOIRES INDISPENSABLES

DISQUE DUR EXTERNE

Même s'ils intègrent souvent des espaces de stockage interne, les disques durs multimédias peuvent s'accommoder d'un disque dur externe afin d'étendre la capacité globale. Celui-ci facilite alors le transfert de fichiers entre l'ordinateur et le disque dur multimédia.

TUNER TNT

Certains constructeurs proposent, en option, des tuners TNT. Moyennant une centaine d'euros, vous avez alors la possibilité de recevoir les chaînes de la TNT afin d'enregistrer vos programmes. Ces tuners permettent aussi de mettre en pause le direct, histoire de ne pas louper le but du siècle !

CÂBLE HDMI

S'il y a un accessoire qui est souvent négligé, c'est le câble HDMI. Et pourtant, il est essentiel d'acheter un câble performant sous peine d'obtenir une image de mauvaise qualité. Pour cela, un débit de 4,95 Gbits/s est aujourd'hui le minimum. De plus, si votre câble est très long (plus de 5 mètres), il faut obligatoirement acquérir un modèle d'au moins 10,2 Gbits/s.

ET AUSSI...

WESTERN DIGITAL WDTV LIVE

Le WDTV Live est une passerelle multimédia complète et peu onéreuse. Il dispose d'une puce de décodage véloce et d'une prise réseau. Les données peuvent être stockées sur un disque dur externe ou sur le réseau via la prise Ethernet. **Prix : 149 €**

VERDICT Le WDTV Live, en plus d'être un excellent lecteur multimédia, offre un accès aux webradios et à des portails tels que YouTube. Dans tous les cas, la fluidité des vidéos et de navigation est toujours au rendez-vous.

PEEKTON PEEKBOX 300

Ce modèle de Peekton bénéficie, en plus des connecteurs analogiques et numériques, d'une prise Péritel. Ainsi, ce disque dur multimédia se connecte sur tous les téléviseurs, même anciens. Le Peekbox 300 est aussi équipé d'un tuner TNT afin d'enregistrer une émission. **Prix : 80 €**

VERDICT Les menus du Peekton offrent de nombreuses fonctions. La lecture de médias est de bon niveau. Sans compter que la compatibilité est assez convaincante.

HP PAVILION DV8-1100 LA HD DANS TOUTE SA MESURE

Équipement haute performance pour un portable sans compromis

Véritable référence dans le domaine de l'informatique, HP démontre encore une fois son savoir-faire avec le Pavilion DV8-1100. Conçu autour d'une coque au design très tendance, ce portable fait également la part belle à la haute définition en s'équipant d'une dalle de 18,4 pouces d'une définition de 1920 x 1080 pixels. Pour délivrer des images aussi somptueuses que sa dalle, il présente des caractéristiques de haute volée. Ainsi, le processeur n'est autre qu'un Intel Core i7 auquel viennent s'ajouter une capacité mémoire de 4 Go ainsi que deux disques durs de 500 Go chacun. De quoi accueillir sans la moindre difficulté des collections de photos, de vidéos et de musiques. Pour parachever ce tableau idyllique, ce HP se dote d'un lecteur de disque Blu-ray afin de redécouvrir ses films favoris en haute définition.

ENVIRON 1399 € WWW.HP.COM

Trois raisons de l'acheter

1 SON ÉCRAN
De grande taille, l'écran affiche des images en haute définition. Les couleurs sont fidèles et le piqué rivalise avec les meilleures télévisions du moment.

2 SON ÉQUIPEMENT
Outre des composants de choix, ce modèle est ultracomplet côté équipement. Il sait aussi bien lire des Blu-ray, se transformer en téléviseur ou en lecteur multimédia.

3 SA CONNECTIQUE
Pour ne pas limiter les usages, le DV8-1100 offre toute la connectique possible et imaginable. Prises HDMI, compatibilité Wifi, ExpressCard, tout est disponible.



Un tuner ?
Ce modèle est résolument tourné vers une utilisation multimédia. Pour cela, il est également doté d'un tuner TNT afin de le transformer en véritable téléviseur.

TOSHIBA QOSMIO X500-10W

La performance comme mot d'ordre

Ce Qosmio X500-10W dispose d'un arsenal performant. Pour cela, il se base sur le dernier processeur mobile d'Intel et un circuit graphique très moderne. L'écran de 18,4 pouces offre une définition de 1920 x 1080 pixels et vous en profitez pleinement grâce au lecteur de disque Blu-ray intégré. Le reste de l'équipement est à l'avenant avec une capacité mémoire portée à 4 Go et deux disques durs de 500 Go. Au total, ce portable dispose d'un espace de stockage de 1 To ! Si vous préférez sécuriser vos données, vous pouvez agréger ces disques en Raid 1. Quant à l'autonomie, elle dépasse les deux heures à plein régime.



ENVIRON 1650 € WWW.TOSHIBA.FR

ACER ASPIRE REVO 2 R3610-2

Tout petit et pourtant si puissant

Le Revo 2 est un mini PC plein d'astuces. Sa forme si particulière lui permet, une fois monté sur son support VESA, d'être invisible derrière un écran tout en gardant accessibles ses connectiques essentielles. Le Revo 2 bénéficie d'un processeur double cœur, de 4 Go de mémoire, d'un disque dur volumineux et d'un système d'exploitation 64 bits. Le couple Ion/Atom 330 fonctionne aussi très bien, rendant cette plateforme très polyvalente et particulièrement adaptée à un usage multimédia HD. En bref, une machine adéquate pour remplacer un PC sans crainte.



ENVIRON 349 € WWW.ACER.FR

D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

HP PAVILION DV8-1100

ENVIRON 1399 € WWW.HP.COM
PROCESSEUR: Intel Core i7-720QM
ÉCRAN: 18,4 pouces
CARTE: nVidia GeForce GT 230M

ON AIME Son équipement au top, ses performances, sa polyvalence.
ON AIME MOINS Vous ne pourrez plus vous en passer.
VERDICT L'équipement hors pair de ce modèle en fait un outil idéal pour s'adonner aux joies du multimédia. Et vous en profiterez sur un écran somptueux.



ACER ASPIRE REVO 2 R3610-2

ENVIRON 349 € WWW.ACER.FR
PROCESSEUR: Intel Atom Dual Core 330
ÉCRAN : N.A.
CARTE GRAPHIQUE: nVidia ION

ON AIME La compacité, décodage de vidéo HD, bon niveau de performances.
ON AIME MOINS Pas de lecteur optique.
VERDICT Tout petit et pourtant si puissant, ce modèle est capable de remplacer un gros PC. Son processeur Ion est en effet capable de décoder des flux haute définition et même de faire fonctionner des jeux récents.



TOSHIBA QOSMIO X500-10W

ENVIRON 1650 € WWW.TOSHIBA.FR
PROCESSEUR: Intel Core i7-720 QM
ÉCRAN: 18,4 pouces
CARTE: nVidia GeForce 250M GTS

ON AIME Performances globales élevées, écran à rétroéclairage LED, deux disques durs de 500 Go.
ON AIME MOINS Poids un peu élevé.
VERDICT Sans limites, voilà comment on pourrait qualifier ce portable. À l'image de sa dalle gigantesque, ce modèle affiche des performances qui dépassent l'entendement.



ASUS G73J

ENVIRON 1800 € WWW.ASUS.FR
PROCESSEUR: Intel Core i7-720 QM
ÉCRAN: 17,3 pouces
CARTE: ATI Radeon Mobility HD5870

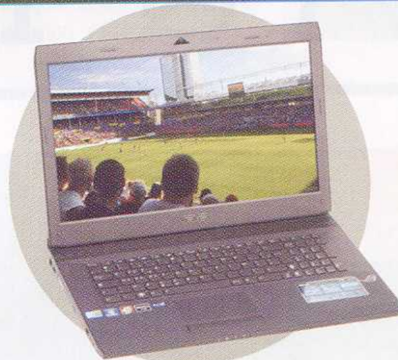
ON AIME Les hautes performances, le design, les accessoires livrés.
ON AIME MOINS L'autonomie en retrait.
VERDICT Si l'on excepte son autonomie un peu réduite, ce modèle délivre une vitesse de calcul ahurissante. Tout aussi fantastique, son écran séduit à tout moment avec des contrastes élevés et une excellente luminosité.



ASUS G73J

● Ce portable reprend les traits d'un avion furtif, en l'occurrence le F-117. Derrière ces lignes tendues se cache un monstre de puissance. Autour d'une dalle de 17,3 pouces, cet Asus se dote des meilleurs composants du moment afin d'afficher des performances sans compromis: Intel Core i7-720QM, 8 Go de mémoire vive, une carte graphique Radeon Mobility HD5870 et deux disques durs de 500 Go.

ENVIRON 1800 € WWW.ASUS.FR





PACKARD BELL IPOWER X2

● Avec son allure de casque de soldat, tout droit tiré d'un film de science-fiction, ce PC nous offre un déluge d'images en trois dimensions, tandis que le processeur Intel Core i5-750 allié à ses 4 Go de mémoire annonce un raz de marée de calculs en tous genres. Pour un usage multimédia, cet iPower fait aussi merveille et permet d'encoder des vidéos rapidement. Comptez sur 1 To pour le stockage. ENVIRON 990 € WWW.PACKARDBELL.FR



SONY VPC-L12M1E/S

● Ce modèle tout-en-un s'articule autour d'une sublime dalle de 24 pouces. Elle renvoie une image plutôt flatteuse dans les films. La grande surface d'affichage offre un parfait terrain de jeu pour tester l'interface tactile. Particulièrement réactive, celle-ci prend tout son sens à travers la suite de logiciels signés Sony. Richement équipé, ce modèle compte sur un processeur véloce et une capacité de stockage conséquente. ENVIRON 1200 € WWW.SONY.FR



APPLE IMAC 27

● L'inventeur du tout-en-un s'est encore une fois surpassé avec son iMac 27 pouces. Tout simplement sublime dans sa robe d'aluminium brossé, cet ordinateur procure un excellent confort visuel avec sa définition de 2560 x 1440 pixels. L'équipement est à la hauteur, avec un processeur de dernière génération et une carte graphique en adéquation avec l'écran. Celle-ci assure une excellente fluidité avec les jeux et les vidéos. ENVIRON 1500 € WWW.APPLE.FR

PACKARD BELL IPOWER X2

ENVIRON 990 € WWW.PACKARDBELL.FR
PROCESSEUR: Intel Core i5-750
ÉCRAN: N.A.
CARTE: nVidia Geforce GTX260

ON AIME L'excellent rapport performances/prix, le look, la connectique ultracomplète.
ON AIME MOINS Pas de lecteur Blu-ray.
VERDICT Ce PC excelle dans tous les domaines. Ses caractéristiques vous garantissent de la fluidité dans les jeux et son équipement pléthorique vous laisse le temps de voir venir.



SONY VPC-L12M1E/S

ENVIRON 1200 € WWW.SONY.FR
PROCESSEUR: Intel Core 2 Duo E7500
ÉCRAN: 24 pouces
CARTE: nVidia Geforce G210M

ON AIME La qualité sans reproche de la finition, la réactivité de la dalle tactile, les couleurs vives de l'écran.
ON AIME MOINS Le lecteur Blu-ray est en option.
VERDICT Cette configuration équilibrée sied à l'écran tactile. Sa finition rappelle que ce modèle joue dans la catégorie haut de gamme.



APPLE IMAC 27

ENVIRON 1500 € WWW.APPLE.FR
PROCESSEUR: Intel Core 2 Duo
ÉCRAN: 27 pouces
CARTE: ATI Radeon HD 4670

ON AIME La qualité de l'écran, la souris multitouch, la simplicité d'installation.
ON AIME MOINS Nombre réduit de prises USB.
VERDICT Ce Mac présente une ergonomie exemplaire grâce à sa souris multitouch et offre des performances plus que suffisantes.



TROIS ACCESSOIRES POUR VOTRE PC

IOMEGA EGO HELIUM



Afin de ne pas dénaturer votre environnement informatique désormais esthétique, Iomega a pensé à développer un disque dur USB très séduisant. L'eGo Helium est conçu en aluminium brossé et ravira les amoureux de matières nobles. Pouvant atteindre une capacité de 500 Go, ce petit disque dur est par ailleurs extrêmement solide. **Prix: 109 €**

LACIE IAMAKEY 32 GO

Ne vous trompez pas, ceci n'est pas la clé de votre maison, mais bel et bien une clé USB. D'une capacité de 32 Go, elle se fixe à votre trousseau. Ainsi, vos précieux fichiers sont toujours à portée de main. D'autant qu'elle délivre des débits soutenus de l'ordre de 30 Mo/s en lecture et de 10 Mo/s en écriture. Bref, la clé du bonheur! **Prix: 99,90 €**



KINGSTON SSD NOW V SERIES

Avec le kit SSD Kingston, décuplez pour un coût franchement dérisoire les performances de votre portable. Une fois le SSD de 64 Go en place, votre ordinateur démarrera en moins de 30 secondes quand il lui fallait habituellement plus de 2 minutes. Et même vos applications gagneront en réactivité... **Prix: 130 €**



PETIT MODÈLE ET HAUTE DÉFINITION

HP MINI 311C

Bien qu'il fasse partie de la famille des netbooks, cet ordinateur ne se laisse pas impressionner par les portables plus haut de gamme. Pour cela, il se dote d'un écran de 11,6 pouces, lequel est alimenté par la puce graphique Ion de nVidia. **Prix: 349 €**

VERDICT À moins de 350 euros, cet HP mini est capable de décoder des flux haute définition. Séduisant, vous pourrez l'utiliser où vous voulez grâce à son autonomie de près de 6 heures. Les étudiants apprécieront.

Opinion

PAR SUNDIN

United Colors

Ce mois-ci, le proverbe de Jean-Baptiste Moineau est de circonstance : « En période de vaches maigres, les petits peuvent sortir de leur terrier, telles les taupes des Cévennes en période de rut. » Visionnaire le Jean-Baptiste, car en ce mois de mai, ce sont exactement deux « petits » qui nous ont ravis. Le premier, Lead and Gold, nous arrive du jeune studio suédois Fatshark. Ce TPS multi, qui nous renvoie au temps du Far West, fourmille de bonnes idées et nous rappelle par ses graphismes cartoon l'excellent Team Fortress 2. Le second est l'œuvre des bien-aimés studios Telltale, qui repartent pied au plancher pour une troisième saison de Sam & Max (déjà), preuve que la licence (et son modèle économique) a trouvé son public. Que ceux qui respirent le mauvais goût se rassurent, eux pourront s'essayer à nos super-bouses du mois, comme l'incroyablement naze Mad Trucks Racing ou le nullissime Alcatraz. Eh oui, il faut de tout pour faire un monde.



Éditeur 2K Games - **Développeur** Gearbox Software - **Prix** 30 euros

BORDERLANDS

Si vous êtes un lecteur régulier, et donc une personne de bon goût, vous avez pu voir ces derniers mois que l'on a bien pris soin de parler des DLC de Borderlands (7/10, Joystick n° 225). D'une, parce que les trois DLC concoctés par Gearbox envoyaient le petit-bois ; de deux, car avouons qu'avec le recul et suite à quelques parties endiablées, la rédac apprécie de plus en plus le titre des Texans. Cela tient à son univers post-apo séduisant, à son style graphique proche du cartoon mais aussi à son humour et au charisme de certains des personnages secondaires. Cela tient aussi à la possibilité de jouer en coopération, chose qui transcende largement l'expérience de jeu. Il est donc grand temps, si ce n'est pas déjà fait, de vous procurer ce FPS atypique puisque le jeu vient de passer à 30 petits euros. Notez également qu'un coffret, comprenant les DLC The Zombie Island of Dr. Ned et Mad Moxxi's Underdome Riot, vient de sortir dans les bacs, pour un prix avoisinant les 20 euros.



DEATH POTE

Bon ben ça y est, j'ai enfin trouvé le Golden Device. Son nom : le NanoNote. Son utilité : proche de zéro à l'heure où j'écris cette chronique. Heureusement, je devrais bientôt pouvoir y installer Dosbox.

JEU DU MOMENT : Attendre Dosbox Nanonote
JEU ATTENDU : Brink



SUNDIN

Je n'en puis plus des restos moisax de Levallois-Perret. Si vous savez cuire un œuf correctement ou même éplucher une pomme de terre sans vous couper un doigt, je vous en supplie, OUVREZ un truc !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Un DotA made in Blizzard



LUCKY

Début avril, après quelques verres, j'ai perdu par hasard ma dignité non loin du Chilien. Si vous la croisez, veuillez lui mettre une bonne paire de claques et renvoyez-la fissa à la rédaction. Par avance, je vous remercie.

JEU DU MOMENT : Mount & Blade
JEU ATTENDU : Diablo III



R.U.S.E. 64
Nous avons enfin pu tester le solo du STR parisien R.U.S.E. Un premier verdict signé Lucky.



EPISODES FROM LIBERTY CITY 68
Les deux DLC du grand GTA IV débarquent sur PC pour notre plus grand plaisir. Notre test.



LEAD AND GOLD 70
La bonne surprise du mois, c'est ce TPS multi originaire de Suède.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- League of Legends
2- Warhammer 40.000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion



Left 4 Dead 2



League of Legends



Dragon Age Origins



World of Warcraft



YAVIN
Après trois heures passées à vociférer contre les développeurs d'Adobe In Design, je dois me rendre à l'évidence : mes traits n'apparaîtront jamais sur un fond blanc si je ne sélectionne pas une autre couleur au préalable.

JEU DU MOMENT : iRacing
JEU ATTENDU : The Witcher 2



SAVONFOU
Que je vous parle de ma vie privée ? Ok, il y a quelques jours, j'ai fini la maçonnerie de ma cave, je vais pouvoir y séquestrer des petites fi... Heu, assez parlé de moi, vous avez vu le prochain Medal of Honor ?

JEU DU MOMENT : The Lost and Damned
JEU ATTENDU : Plus de races pour Bloodbowl



KRACOUKAS
Ce mois-ci, j'ai écrit deux pages. Une performance que je dois aux efforts que j'ai dû fournir pour terminer ce marathon, et qui ont appelé à une oisiveté intensive pendant les deux semaines qui ont suivi. Merci du cadeau.

JEU DU MOMENT : Allods Online
JEU ATTENDU : Splinter Cell Conviction en multi

Militaire des temps modernes, vous n'useriez vos rangers dans la poussière des combats pour rien au monde. C'est donc en caleçon et avec un bon café chaud que vous déplacerez vos pions.

Genre Stratégie / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Eugen Systems / **Site** http://ruse.fr.ubi.com / **Sortie** 3 juin 2010

R.U.S.E.

RUSÉ COMME UN RENARD

Euuuh, mon général ? Nous sommes allés sur le flanc est avec toute l'artillerie selon vos ordres et je crois que nous sommes tombés dans un piège… Nous tirons sur des chars de bois, mon général. Je pense que vous allez vous ramasser toute l'armée adverse sur la base. Vous êtes là, mon général ? Allô ?

BÊTA



R.U.S.E. semble avoir tous les atouts dans sa manche pour devenir un très bon STR multi : un rythme épuisant, des unités à la pelle, un système de désinformation bien fourbe… Un jeu bien plus pointu qu'il n'y paraissait.

Les pages de l'Histoire sont pleines de grands rendez-vous manqués avec le destin. Comment expliquez-vous par exemple que Napoléon ait perdu à Waterloo ? Que Mark Hamill n'ait jamais décemment rempilé pour le cinéma après Star Wars ? Ou encore que l'insouciant Joseph soit devenu du jour au lendemain papa, sans avoir le plaisir de culbuter Marie au préalable ? Mais plus important : comment se fait-il que la renommée du subtil Act of War n'ait jamais écrasé celle du très bourrin Command & Conquer : Generals ? Mais les faits sont là : le jeu, bien qu'acclamé par les joueurs, la presse et Gilbert Montagné, a été un semi-échec. Malgré ce revers de fortune, les Français d'Eugen Systems ne baissent pas les bras et poussent même leur concept encore plus loin avec R.U.S.E., un STR pas exactement comme les autres. Sundin vous en a déjà parlé, peut-être même avez-vous essayé la bêta ouverte proposée sur Steam. Statistiquement, c'est même très probable vu qu'un million et demi de clients ont été téléchargés, et que plus d'un tiers de ces joueurs s'est adonné au jeu pendant toute sa phase de test. Et si à un mois de sa sortie, l'équipe se félicite de cet excellent résultat, l'heure n'est pas encore aux grandes embrassades mais plutôt aux derniers petits tweakings qui font toute la différence entre un bon jeu et un très bon jeu. L'I.A., la sélection des unités, les replay… tout y passe.

SOIRÉE PIPE ET PANTOUFLES

Avant de poser mes grosses pattes sales sur R.U.S.E., je pensais déjà tout savoir de lui. Un jeu de stratégie différent, qui prend le parti de ne pas s'encombrer de certains poncifs du STR comme le micromanagement, qui balance aux oubliettes le sacro-saint brouillard de



Vous avez oublié mon café ? Votre carrière est foutue mon vieux !



En gris, vous apercevez une ruse. Elle identifie tous les adversaires de la zone.



Les unités adverses hors de vue apparaissent sous forme de jetons.



Superbe Robert ! Qu'est-ce qu'on leur a mis !

« LE MOT RUSH N'EXISTE PAS. DANS R.U.S.E., SEULES LES DIVERSIONS COMPTENT. »

guerre, et se focalise sur la pure analyse tactique. Un gameplay qui se veut à la fois accessible et fouillé, pour les noobs et les roxxors, blablabla... Bizarrement, personne n'avait pensé à me dire que la campagne solo était si injuste : combats en sous-effectifs, arbres technologiques bridés, I.A. très agressive même en facile (l'équipe y travaille)... La Seconde Guerre mondiale, c'est pas de la tarte ! En fait, tout a été soigneusement pensé pour vous forcer à utiliser les ruses, ces pouvoirs spéciaux semblables à des cartes de bluff qui permettent, par exemple, de booster vos troupes ou d'envoyer des chars leurres chez l'ennemi. Vous allez déjà en baver pour venir à bout des quelque vingt missions scénarisées du mode solo, mais si d'aventure ça ne suffisait pas, Eugen a prévu un mode Opérations qu'on m'a vendu comme « un puzzle stratégique ». Des missions impossibles en quelque sorte, parfois jouables à plusieurs. Avant d'y toucher, je m'imaginais des parties tristes : deux ou trois clics nonchalants, une clope, un dernier clic et basta ! Partie terminée. « Je me suis vachement bien amusé. Merci, au revoir. » Fort heureusement, j'avais tout faux.

SUR TOUS LES FRONTS

Le jeu est assez lent, mais en même temps, étonnamment dense. Soit je suis nul, soit j'ai l'impression qu'il demande de choisir dès les premières secondes une stratégie plutôt fouillée. En effet, il est parfaitement suicidaire de faire des unités au petit bonheur la chance et de les balancer au hasard sur la map. Dès le début, absence de « fog of war » oblige, vous voyez l'adversaire (d'ailleurs l'interface est admirablement claire). Le nombre de vos ressources étant limité (rarement plus de trois spots par partie sur une petite map), il faut choisir un angle d'attaque tout en contrant les ruses perfides de l'adversaire et en s'adaptant à ses unités. Un vrai jeu de gagne terrain. Donc, ne comptez pas passer en force, n'espérez pas créer LA diversion miracle qui vous ouvrira toutes grandes les portes de la gloire en un clin d'œil... Derrière une apparence simpliste, ce jeu m'est apparu très complexe. Tout ne se joue pas sur l'analyse tactique. Les combats sont rarement massifs et s'ils ne demandent pas de réel micro-management, je le répète : il est crucial de ne pas bazarder ses hommes et de penser qu'ils feront le taf seuls. Ne comptez pas non plus sur les coups de pouce d'un destin manchot. Reconnaître le terrain, annihiler les antichars et anti-aériens, puis envoyer l'armée : tout cela demande de l'attention, des placements méticuleux à la bonne distance de tir, des mini-replis stratégiques... Je n'ai certes pas l'expérience d'un Sundin en termes de STR, néanmoins R.U.S.E. m'a très agréablement surpris. De nos jours, la chose se fait rare.

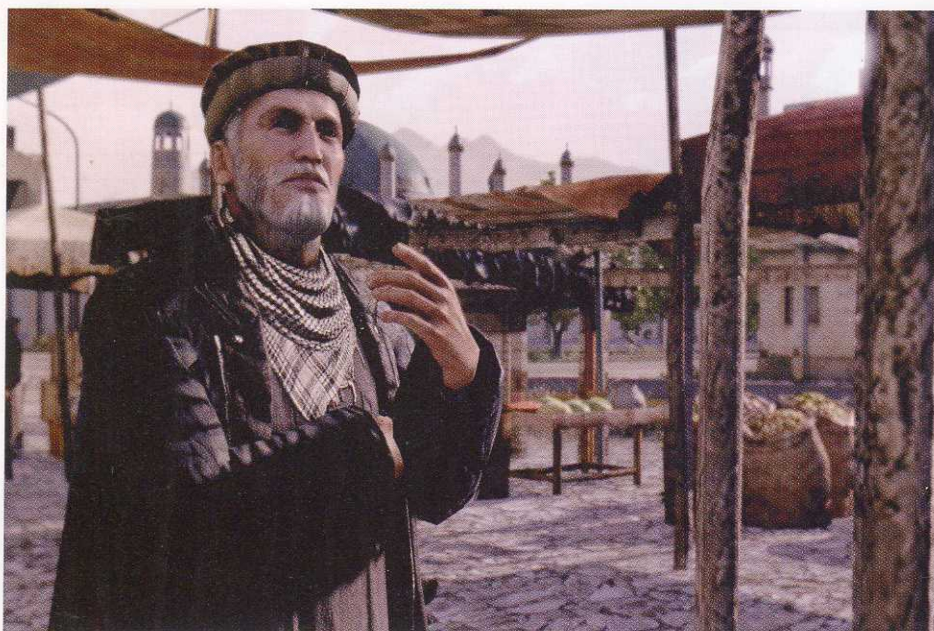
LUCKY

À RETENIR

R.U.S.E. est un STR Seconde Guerre mondiale vraiment éloigné des canons du genre qui, au lieu de miser sur la force militaire brute et le rush, préfère l'option tromperie et désinformation. Un jeu de crapules comme on en voit peu. À essayer évidemment !

MADE IN CHEZ MOI

Votre grand-père vous le dirait mieux que moi : pendant la Guerre, les chars allemands avaient autrement plus de gueule que les chars français. Aussi, chacune des six factions du jeu possède des unités uniques dont quelques prototypes très puissants. Les camps ne sont donc pas symétriques.


Pas de panique, les civils ne vous veulent aucun mal.





La modélisation des cockpits est toujours aussi irréprochable

Genre FPS / Simulation / **Éditeur** 505 Games / **Développeur** Bohemia Interactive Studio / **Site** www.arma2.com / **Sortie** 29 juin 2010

ARMA 2 : OPERATION ARROWHEAD

LE RETOUR DU ROI

Digne successeur d'Operation Flashpoint, ArmA 2 est un succès. Bohemia revient aujourd'hui sur le devant de la scène avec un stand-alone baptisé Operation Arrowhead. Premier verdict.

BÊTA TEST



Avec Operation Arrowhead, Bohemia assure le coup sans se mouiller : il fournit du contenu aux fans sans pour autant révolutionner le gameplay. Mais le plaisir de jeu est au rendez-vous et c'est bien là l'essentiel.

Cher lecteur, on ne se connaît pas encore, mais je vous observe attentivement depuis tout à l'heure et je devine qu'au plus profond de votre petit cœur de pixels, rien ne va plus. Bad Company 2 ne vous amuse plus, la campagne The Passing de Left 4 Dead 2 vous a déçu et en plus, la Zone de Pripyat n'a plus aucun secret pour vous. Oh oui ! N'en dites pas plus, j'en suis maintenant certain : vous tournez en rond, à la recherche d'un FPS burné qui saura combler votre soif d'aventure et de meurtres. Gentil lecteur, tu tombes bien (on est intime maintenant, on peut se tutoyer, hein ?), car j'ai un remède pour toi en provenance directe de République tchèque. Allez, prends un verre et laisse-moi te parler d'Operation Arrowhead, ça me fait plaisir.


Le système FLIR (caméra infrarouge) est l'une des nombreuses nouveautés.

FAITES LA GUERRE, PAS LA PAIX

Pour commencer, regarde un peu toutes ces nouveautés : entre les armes, les unités, les véhicules et les équipements, les développeurs estiment à 300 le nombre d'objets créés pour cette extension (!). On y trouve notamment du drone pilotable (avec la vision thermique), du blindé M3 Bradley ou encore une variante du fusil d'assaut FN SCAR. Ce vilain Sundin me limitant à 2000 signes pour cette preview, j'ai bien peur de ne pas avoir la place de toutes te les citer ici, mais on peut dire que Bohemia ne s'est pas moqué de nous. En plus de ça, le théâtre de guerre a lui aussi évolué. Si ArmA 2 permettait de découvrir le joli et tranquille pays de Chernarus, ce sont désormais les régions fictives du Takistan et du Zargabad qui sont le théâtre de la guerre. Ces deux nouveaux terrains de jeu calqués sur l'Afghanistan s'étendent sur 230 km² et proposent des paysages désertiques, montagneux et urbains. Pour tout le reste, la recette reste la même : un gameplay toujours aussi exigeant et réaliste qui oblige à jouer intelligemment – et autant dire que c'est rare. Quid de l'IA, des bugs et du multijoueur ? Promis, juré, craché, je te parlerai de tout ça dans le test. En attendant, moi, je suis déjà conquis !

SHUA

À RETENIR

En proposant des niveaux désertiques et montagneux, Bohemia a trouvé la parade pour réduire le nombre de détails affichés à l'écran, et ça fonctionne ! Alors OK, Operation Arrowhead n'est pas aussi impressionnant qu'ArmA 2, mais lui au moins il tourne bien sur ma bécane !

Genre Action
Éditeur Rockstar Games
Développeur Rockstar Games
Âge conseillé 18+
Site www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity/
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration minimum
CPU Core 2 duo 1,8 GHz, 1,5 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

DEUX POUR LE PRIX D'UN

Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

Ces derniers jours, j'ai incarné un biker velu un tantinet raciste et une créature du monde de la nuit. Mon texte sera donc légèrement schizophrène, alors suivez bien (sinon c'est deux coups de batte dans le nez).

EN RÉSUMÉ

Rockstar sait s'y prendre pour nous plonger dans une expédition urbaine de haute volée à l'humour omniprésent. LE stand alone pour une nouvelle virée dans Liberty City. N'hésitez pas !

PLUS
- Culture Biker superbement exploitée
- Des missions originales
- Optimisation (enfin) correcte

MOINS
- Heu...
- ...attendez...
- Missions secondaires de Gay Tony

VERDICT 17/20

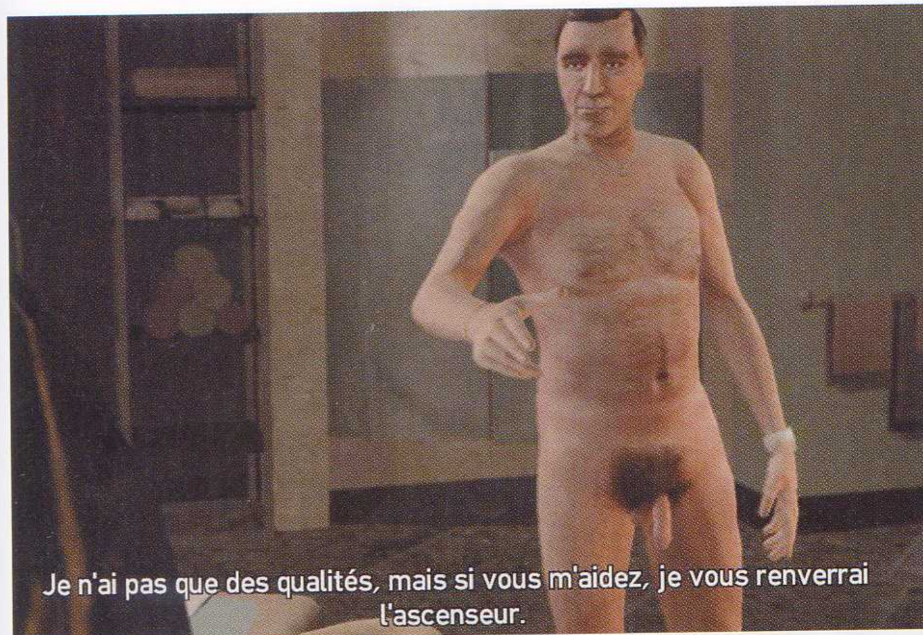
Rassemblant The Lost and Damned et The Ballad of Gay Tony, deux DLC sortis en 2009 pour la version Xbox 360, Episodes from Liberty City sur PC est un stand alone à prix doux qui pèse bien ses 30 heures de jeu (5 ou 6 de plus pour les maniaques de la mission secondaire). Bref, un très très bel objet, Maryse ! Si les tribulations de Nico Bellic nous avaient fait découvrir Liberty City quartier par quartier, les deux nouveaux héros jouables (un par aventure) sont des p'tits gars du cru qui y ont déjà leurs habitudes. D'un côté nous avons Luis Lopez, que l'on croise dans GTA IV lors de l'échange de la rançon de Gracie Ancelotti, mais aussi comme figurant lors du braquage de la Banque par les frères McReary. Luis aime aller danser dans les deux boîtes de nuit d'Anthony « Gay Tony » Prince et accessoirement y dénicher des « plans cul ». De l'autre, nous avons le motard Johnny Klebitz, alias Johnny K (souvenez-vous, c'est avec lui que Niko réalise la mission du deal qui tourne mal). Lui aime les courses viriles à moto, une batte à la main, et les parties de bras de fer au fond du bar crasseux qui sert de QG à son gang : les Lost.

Ça sent l'cuir

Les missions confiées à ces deux gentlemen pour le moins contrastés débordent d'imagination. On vole des hélicoptères, on torture des vendeurs de dope à coup de balles de golf, on détourne des bus pénitentiaires et on ne s'ennuie pas une seule nanoseconde. Malgré leur diversité, elles nous gardent implacablement dans l'atmosphère de chacune des deux histoires, ce qui tient en grande partie à la galerie de joyeux lurons rencontrés ainsi qu'à la qualité des dialogues et des doublages. Qu'un fils à papa décadent nous demande d'aller voler un char d'assaut, ou qu'un président de chapitre (un chapitre est une division locale d'un gang de motards) nous ordonne d'aller gauler les bécanes d'une bande rivale, on se laisse sans problème happer par



Si vous comprenez le fonctionnement de ce subtil mini-jeu de drague, ne prenez pas le volant.



Certains objectifs de The Lost and Damned vous seront confiés par Thomas Stubbs, un homme politique qui n'a rien à cacher.





Votre principale occupation : tirer Tony Price de ses embrouilles.

l'ambiance. À ce petit jeu, on peut même dire que The Lost and Damned s'en sort mieux que son collègue. Principalement parce qu'il s'appuie en grande partie sur le cérémonial sombre et sauvage des gangs de bikers, qui oblige à réaliser l'essentiel des missions en roulant en formation sur des gros cubes avec des acolytes qui s'endurcissent à chaque bagarre (s'ils y survivent).

« The Ballad of Gay Tony ravira tous les fans du grand n'importe quoi qui faisait la marque des premiers GTA. »

Quel gay luron !

The Ballad of Gay Tony part beaucoup plus « en vrille » comme on dit dans le Sud, perdu dans ses starlettes en désintox et ses seaux à champagne de cocaïne. Si certains « à-côtés » y sont très réussis (le base jump), d'autres en revanche sont franchement inintéressants. Le job de gérant de boîte de nuit par exemple, bien que sexy sur le papier, se résume à se rendre d'un point à l'autre sur le dance floor et à regarder une petite cinématique se déclencher si Luis repère un trouble-fête. Un summum de non interactivité ! Il y a également les missions dites de « la Guerre des Drogues », beaucoup moins immersives que les « Bastons » de The Lost and Damned. La faute en incombe principalement à Armando et Henrique qui nous y tiennent la jambe : deux crétins congénitaux et pénibles que l'on n'imagine pas se faire engager ailleurs que dans un cirque de dernière catégorie. Il s'agit évidemment là de pinaillages destinés à remplir mon quota mensuel de méchancetés stipulé par le contrat qui me lie à Death Pote. En dépit de cela, The Ballad of Gay Tony reste une grande et belle aventure qui ravira tous les fans du grand n'importe quoi qui faisait la marque des premiers GTA. Episodes from Liberty City est donc une excellente nouvelle pour qui veut prolonger l'expérience de GTA IV, d'autant plus que les codeurs de Rockstar sont enfin revenus de vacances et nous ont bien optimisé la version PC (ils en ont eu le temps, diront les aigris). Alors que le jeu de base refusait de fonctionner sur bon nombre de cartes graphiques et nécessitait une configuration monstrueuse pour être fluide, EFLC tourne à merveille avec un framerate autour de 40, même sur une malheureuse 8800 GTX.

SAVONFOU



L'AVIS DE YAVIN...

J'aurais adoré dire du mal de ces épisodes, lever un poing rageur en direction de Rockstar tout en éructant un millier de noms d'oiseaux mais... impossible. Ceux qui trouvaient GTA IV trop sérieux craqueront (c'est une image) devant Gay Tony alors que les fans du jeu original auront largement de quoi replonger. Une vraie grande réussite !


Le logo au sol indique votre place dans la formation.



Les Angels of Death sont les pires ennemis des Lost.


Le Base Jump, des sensations... pures !



La dernière balle. Soit elle vous tue sur le coup, soit elle vous plaque au sol. Dans ce dernier cas, défendez-vous ou faites-vous relever par un équipier.

Genre Jeu de tir multi
Éditeur Paradox Interactive
Développeur Fatshark
Âge conseillé 16+
Site www.leadandgold.com
Prix Environ 15 euros
Sortie Disponible (sur Steam uniquement)
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz 1,5 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Encore un patch ou deux et Lead and Gold remplira parfaitement son contrat. Exploitant intelligemment le thème du western, ce jeu de tir multi marie habilement action omniprésente et jeu d'équipe. Skill correct exigé.

PLUS
- Ambiance Far West
- Rapide et tactique
- Les pouvoirs et les Synergies

MOINS
- Peu de classes...
- Peu de cartes...
- Mais du lag, ça oui il y en a !

VERDICT 15/20

L'HOMME QUI CLIQUE PLUS VITE QUE SON PING

Lead and Gold : Gangs of the Wild West

Tu vois Sundin, c'est très simple. Le monde se divise en deux catégories : ceux qui savent se servir de leur souris et qui se barrent avec le magot, et ceux qui respawnent... Et toi, tu respawnes ! BANG ! BANG !

Pas besoin de test ADN pour trouver les parents naturels de Lead and Gold. Le premier jeu du Suédois Fatshark a très probablement été conçu lors d'une tournante impliquant Team Fortress 2, Gears of War et Sergio Leone. De cette paternité multiple, Lead and Gold a tiré un potentiel de jeu de tir multijoueur bien fichu et entraînant. Effectivement, il allie les graphismes, l'interface rondouillarde et la palette de couleurs de son papa TF2 aux déguisements de cow-boy trouvés dans le grenier de tonton Sergio. Pour tout dire, l'ambiance qui s'en dégage correspond assez bien à l'image que je me faisais du Far West quand j'avais six ans et que je zieutais Davy Crockett à la téloche en buvant mon chocolat chaud.

Duel au soleil

Lead and Gold voit des équipes de cinq joueurs s'affronter colt au poing dans des saloons, des mines abandonnées et autres campements de pionniers. Le fait que le jeu soit à la troisième personne ne donne pas pour autant accès à une palette de mouvements très élargie. Il n'est par exemple pas possible de se coller à un décor ni même de s'accroupir. Le vainqueur d'un duel est donc le pistolero le plus rapide, celui capable de viser vite et bien tout en se déplaçant tel le vent dans les canyons. De fait, et malgré sa vue objective,



C'est pas Hortefeux qui fera retirer son foulard au Flingueur.



Le Député, une très mauvaise traduction de « Deputy » : adjoint du shérif.



Emportez ce drapeau avec vous, c'est votre point de respawn.



Kaboum ! Et vive le Boutefeu ! Un personnage qui a tout pour faire son trou... (ah, ah).

« Lead and Gold a été conçu lors d'une tournante impliquant Team Fortress 2, Gears of War et Sergio Leone. »

Lead and Gold se range volontiers aux côtés d'un Counter Strike, que ce soit au niveau du ressenti que de la vitesse d'exécution nécessaire à abattre du coyote sans se faire truffer de plomb. Chaque classe de personnages dispose d'une distance de tir de prédilection, d'un pouvoir spécial ainsi que d'une « Synergie » : une amélioration dispensée aux alliés proches sous la forme d'une aura. Le Flingueur par exemple, est un desperado uniquement armé d'un six coups à rechargement rapide, ce qui fait de lui une machine à tuer à courte et moyenne portée. Sa Synergie augmente la précision de ses coéquipiers. Aux antipodes, on trouve la Trappeuse et son fusil à lunette un tantinet anachronique – à moins de s'appeler Artemus Gordon. Son truc à elle, c'est de poser des pièges à loups et de dispenser une aura qui augmente la fréquence des dégâts critiques de ses alliés. Nous avons aussi le Député, dont le fusil à répétition règne sur la distance moyenne et dont la Synergie améliore les dégâts des armes de l'équipe. Enfin, le Boutefeu booste l'armure de l'équipe. Lui est armé d'un fusil de chasse (qui tue en un coup à très courte portée) et de bâtons de dynamite qui sont vraiment de la bombe... Oui, je sais ce que vous venez de penser, mais même un pigiste pas drôle doit manger tous les jours.

Blooooondiiinnn !

Les six modes de jeux oscillent entre le bon et le médiocre. Dans les modes Robbery (un gang se fait la banque, l'autre défend) et Greedy (les deux gangs s'en prennent à la même réserve de brouzoufs), les joueurs se disputent des sacs de dollars. Celui qui doit ramener le magot à la planque se déplace lentement et a les mains pleines, ses coéquipiers doivent donc tout faire pour le défendre. Il en découle des affrontements aussi dynamiques que tactiques. En plus de ces modes et des incontournables Deathmatch et Conquest, Lead and Gold compte aussi un mode coopératif que l'I.A. de poisson mort des bots rend inintéressant, sauf éventuellement pour se familiariser avec le fonctionnement de telle ou telle classe. Mais le seul vrai point noir du titre réside en réalité dans les problèmes de latence. Inutile de sortir le goudron et les plumes pour autant, car cet écueil mis à part (Fatshark a promis de s'en occuper rapidement), le studio suédois a parfaitement réussi son entrée sur scène. Assurément, ma très bonne surprise de ce printemps.

SAVONFOU

TU VAS M... OURIR FOIE... JAUNE

Au moment où ces lignes sont écrites, le jeu essuie patch sur patch afin de régler les problèmes de lag omniprésent. Le problème venant du fait qu'il n'est pas possible de jouer sans qu'un des participants n'héberge la partie. On attend donc beaucoup de l'arrivée imminente des serveurs dédiés. Leur mise en place sera d'ailleurs sans doute effective lorsque ce numéro sera en kiosque.



Le narrateur ! Il sort toujours de nulle part pour dramatiser une situation absurde de sa voix grave... Un fabuleux personnage !

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 10+
Site www.telltalegames.com
Prix Environ 6 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2GHz, 1Go de Ram, carte vidéo 256Mo
Texte & voix en anglais

EN RÉSUMÉ

Un début de saison 3 sans génie particulier mais dirigé avec maestria. De bonnes répliques, une ambiance gentiment déjantée... The Penal Zone laisse présager de bons épisodes à venir, mais seul, il s'oubliera vite.

PLUS
- Max très en verve
- Les énigmes « temporelles »
- Le narrateur

MOINS
- Scénario bateau
- Très facile
- Pas de VF prévue ?

VERDICT 14/20

RETOUR VERS LE FUTUR DU PASSÉ DE DEMAIN

Sam & Max 301 The Penal Zone

N'insistez pas ! Jamais je ne spoilerai le scénario de ce Sam & Max, voyons... En revanche, vous vous doutiez, vous, que dans Shutter Island, dès le début, DiCaprio était un patient de l'asile ?

Parfois, il faut peu de chose pour égayer une journée tristounette. Retrouver 10 euros dans une poche de pantalon, ou apprendre que Savon s'est malencontreusement cassé la mâchoire (et ne pourra pas me saouler avec ses histoires de dingue). Mais quand Samantha (c'est le nom que je donne à ma messagerie) m'a balancé un : « Tiiiing ! Vous avez un message de la part de Telltale », tout m'est revenu comme un coup de flingue : BANG ! C'est le début de la saison 3 de Sam & Max ! Pendant l'installation du jeu, je tirai des plans sur la comète. Quelle enquête me réservent-ils là ? L'attaque des koalas cacochymes liposuceurs de vaches ? La déferlante des tortues ninjas mangeuses d'hommes ? J'étais prêt à tout, mais pas à ça : dans ce Penal Zone, Max peut voir le futur de chaque objet ou personne qui se trouve autour de lui. Une idée de gameplay brillante. Donc si ce quidam va prendre une hache dans la tête, que faites-vous ? Hein ? Vous faites quoi bon sang ?

TV shows killed the video stars

Ben vous lui trouvez un casque. Il est tout de même étrange ce jeu. Son scénar sans génie tient sur un ticket de métro et ses « puzzle temporels », bien qu'absurdes et très drôles, se résolvent en deux secondes. Alors question : si on enlève à un jeu d'aventure son intrigue et ses énigmes, que lui reste-t-il ? En général, rien. Mais là non. L'ambiance est si soignée qu'elle défriserait un bouc de bonheur. En fait, plus ça va et plus les jeux Telltale se rapprochent d'un réel format série télé. Ici, le générique est ultra-typé feuilleton policier des années 90, la narration bondit d'un flash-back à l'autre, et l'intrigue est amenée par un narrateur affublé d'une coiffure impossible et d'une voix si suave que j'aurais pu m'en faire un oreiller... En dépit de tout ce que ce jeu aurait de critiquable et même s'il ne marquera pas les mémoires, il m'a fait passer un excellent moment. N'est-ce pas là l'essentiel finalement ?

LUCKY



Histoire de vous situer un peu le truc : ce jeu est si peu ludique qu'il n'a aucun PEGI. Au moins le ton est donné.



VOUS AVEZ FAIT UNE ERREUR FATALE ! ESSAYER ENCORE ?

OUI NON

Des images étourdissantes de charme et de mystère.

Genre Aventure pénible
Éditeur Micro Application
Développeur HeR Interactive
Âge conseillé 6 ou 66 ans
Q.I. conseillé 90
Site www.nancydrew.fr
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Ça passera ne vous en faites pas
Texte & voix en français

DÉPRESSION À LEVALLOIS

Nancy Drew : Kidnapping aux Bahamas

Si Sundin se paie le luxe de tester Alcatraz, je pense avoir moi aussi le droit de glander cet après-midi. Qu'aurais-je sous la main ? Ooooh, un Nancy Dreeew !

Kidnapping aux Bahamas, c'est avant tout l'histoire incroyable de trois jeunes filles idiotes qui gagnent un voyage sur l'accueillante Île de l'Effroi, charmant îlot où le touriste lambda n'a d'autres choix que de danser sur le rebord d'une falaise, plonger avec de sympathiques requins, ou aller jongler avec quelques seringues douteuses dans le laboratoire abandonné de la plage de Sangre. Un lieu de villégiature exceptionnel donc, qui, vous vous en doutez, n'est peuplé que de gentils petits kidnappeurs barbus. Il ne manquait plus qu'à baptiser l'hôtel balnéaire d'un élégant : « Auberge de la délectable agonie », et le tableau était parfait... Mais passons. Comme le veut la tradition (voir Joy n° 225S), l'égoïste Nancy Drew s'est ruée sur ces vacances gratuites sans en toucher mot à son papa. Après tout, ça n'est pas comme si sa copine Bess allait se faire kidnapper dans un bled sordide oublié des opérateurs téléphoniques. Si ? Ah miiiiince.

Rien à cirer !

Mais bon... Haut les cœurs ! Enfilant son étincelante armure d'optimisme, Nancy ne compte pas se gâcher la vie pour une banale disparition ; dusse-t-elle toucher sa meilleure amie. Et autant vous dire que son planning est chargé ! Chasse au trésor, escalade, plongée sous marine, rally automobile en voiturette de golf, concours de coloriage avec les singes locaux... À ses côtés, vous vivrez de palpitantes aventures par le biais de mini-jeux d'une beauté étourdissante. Enfin, c'est ce que j'aurais écrit si nous étions en 1992. En 2010, je me dois de préciser que même pour un jeu d'aventure, Kidnapping aux Bahamas est esthétiquement... (attendez, que je trouve le mot juste) laid ? Non, je dirai infâme. Cela dit, oublions deux secondes que tout dans ce jeu est absolument inepte, il nous reste quand même une poignée de casse-tête bien hardcore. Le problème, c'est que je n'oublie jamais rien.

LUCKY

EN RÉSUMÉ

J'aurais adoré que l'on me kidnappe avant d'installer ce jeu. Hélas rien de tel n'est arrivé. Depuis, je ne sais pas si c'est lié, mais je pleure chaque matin à chaudes larmes dans mon bol de café.

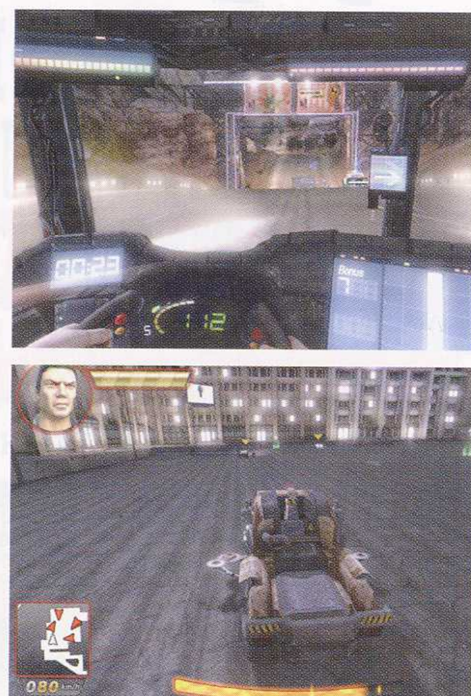
PLUS
- Fous rires garantis
- Cale meuble astucieux et bariolé
- Idéal pour draguer en primaire

MOINS
- Désuet
- Moche
- Mince, j'ai plus de place...

VERDICT 3/20



En général, l'action est plus intense quand ça bouge. Là, non.



Hé, pas si mal pour un mod Half-Life ! Ah, ça n'en est pas un ?

Genre Course
Éditeur Head Up Games
Développeur Targem Games
Âge conseillé + 16 ans
Site www.anuman.fr/mad-trucks-racing
Prix Environ 20 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

ÉTAIT-CE BIEN UTILE ?

Mad Trucks Racing

Oulala, que je l'attendais celui-là ! Mad Trucks Racing, trois mots d'enfer pour résumer ce qui va probablement être une des grosses tueries de l'année. Allez, j'en peux plus et je fais comme sur fff.fr, je CLIQUE !

Soyons francs, même si vous êtes fan de nanars vidéoludiques, vous n'installerez jamais ce jeu. À tel point que je pourrais même faire ma conclusion de ce constat et passer à quelque chose d'un peu plus intéressant. Cela dit, si par malheur vous l'installiez quand même, le premier truc qui vous sauterait aux yeux c'est que vous n'avez pas acheté Mad Trucks Racing mais Gear Grinder.
Le titre, sorti depuis plusieurs mois en Allemagne, a été renommé en France sans que personne ait pris la peine de changer le nom ailleurs que sur la boîte... Déjà, ce genre de pratique ne sent pas la rose et ce n'est rien à côté de ce qui vous attend ensuite. D'abord, un scénario pathos sur l'histoire d'un condamné à mort qui se retrouve au volant d'un camion destructeur pour des raisons dont on se fout royalement tant le moteur 3D d'un autre âge s'engouffre dans vos yeux avec la délicatesse d'une coulée de boue qui engloutit un petit village de montagne. Eeerrrr !

Jamais, non jamais !

Courageux que vous êtes, vous continuez et effectuez quelques missions en tentant d'oublier ce que vous avez devant vous. Mais très rapidement, vous constatez qu'on vous demande de participer à des courses ou des destructions de voitures de police dans une arène en se précipitant dessus à toute vitesse. Quand je dis ça, n'allez pas imaginer avoir des sensations ou quelque chose d'un peu positif, l'impression de vitesse se révélant à peu près aussi efficace que celle ressentie sur le dos d'un âne en train de gravir le Tourmalet. Pire, certaines épreuves ayant été calculées à la seconde près (!), il faudra parfois trouver la méthode exacte voulue par les développeurs pour réussir, sous peine de recommencer vingt fois avec des envies de meurtre au bout des doigts. Ça tombe bien, vous disposez d'une mitrailleuse bien (trop) pratique pour éliminer vos adversaires. Débile à l'extrême, Mad Trucks Racing n'a donc vraiment rien pour lui et encore moins pour vous. Soyons francs, même si vous êtes fan de nanars vidéoludiques, vous n'installerez jamais ce jeu.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Profondément débile et sans grand intérêt même pour les fans de nanars, Mad Trucks Racing ne défoule pas du tout, la faute à un gameplay d'une mollesse rare et une réalisation du siècle passé.

PLUS
- Pas (trop) cher
- Relativement bon marché
- Assez peu onéreux

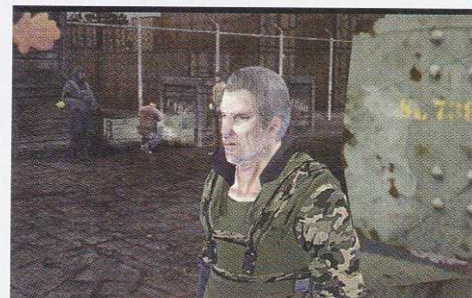
MOINS
- Aucune sensation
- Univers inspide
- Réalisation datée

VERDICT 1/20



Décors soignés, mise en scène époustouflante, Modern Warfare a tout pour p... Quoi ? Euh, non, oubliez vous voulez bien ?




Regardez bien cette tête. Ce type-là va vous en faire baver !

Genre FPS
Éditeur City Interactive
Développeur Silden
Âge conseillé 16+
Site –
Prix Environ 20 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée N'y pensez même pas !
Texte & voix en anglais

PIRE QUE LE BAGNE

Alcatraz

Après Terrorist Takedown 2 et Code d'honneur 3, le dieu du FPS moisax a une nouvelle fois décidé de faire appel à mes services pour sauver la planète. Pour le meilleur, et surtout pour le pire.

Les FPS de chez City Interactive, c'est un peu ma chasse gardée, mon péché mignon, le genre d'expérience qui me permet de digérer tranquillement mon onglet aux échalotes du Sabodet. Alors quand s'est présenté sur mon bureau l'incroyablissime Alcatraz, je n'ai pas hésité une seconde. N'écoutant que mon inconscience et mon envie de ne rien faire, j'ai même terminé le jeu. Bien m'en a pris puisque je n'ai pas été déçu ! Car pour me remercier de mon courage, le dieu du FPS moisax m'a offert un combat final hors norme ; un terrible et cruel duel qui m'aura fait pleurer de rire. Et c'est rare, les jeux qui font pleurer de rire...

Aïe ! Que c'est nul !

Le méchant, un ancien militaire renégat retiré sur l'île d'Alcatraz (non, ce scénario n'a rien à voir avec celui du Rock de Michael Bay) se trouve à quelques mètres de moi, planqué entre deux cartons. Au-dessus de nous, un hélico, ou ce qui ressemble à un hélico, échelle dépliée. Profitant de mes petits yeux plissés pour cause de textures baveuses à souhait, le bougre essaie de s'enfuir. Je lui cale alors un chargeur d'AK-47 dans les fesses, il tombe, se dandinant comme une feuille en automne (oui j'vous ai pas dis, la physique en jette). Second chargeur, dans les dents. Toujours pas mort. Il essaie de se barrer à nouveau. Troisième chargeur et le type décide soudain de me traquer comme une bête blessée. Il réussit sans trop savoir comment à me coincer contre un tas de cendres [...]. Je lui balance alors un quatrième chargeur, un cinquième... un dixième... un QUINZIÈME ! Le mec s'écroule dans un râle de poussin nain. HAPPY END. Tout simplement mythique. Dois-je préciser que le périple entier est à l'image de ce dernier combat ? C'est pas nécessaire vous dites ? Merci.

SUNDIN


Alcatraz, c'est aussi une modélisation digne de Crysis. Et je vous présente « l'homme- entorse ».

EN RÉSUMÉ

Si la laideur avait un nom de jeu vidéo, elle s'appellerait sûrement Alcatraz. Laid, mais aussi chiant et mal codé, rien que ça ! Passez votre chemin, sous peine de mourir d'une crise de tristesse.

PLUS
- Je fais grève !
- M'embêtez pas !
- Je suis incorruptible !

MOINS
- Laid
- Level-design en bois
- Mal optimisé

VERDICT 2/20

ABONNEZ-VOUS joystick

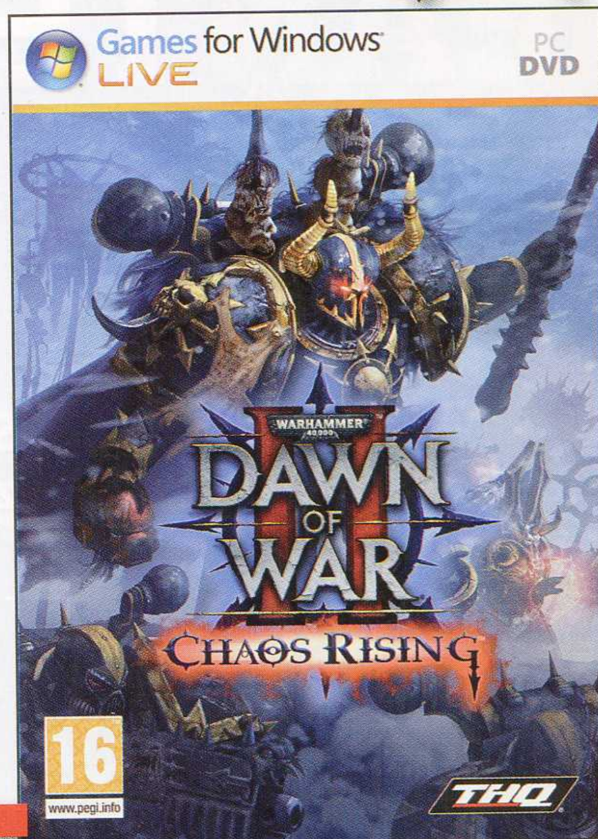
Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising® (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33 €~~

79,50€

BÉNÉFICIEZ DE 45% DE RÉDUCTION !



+



THQ

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P231

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os + le jeu **Dawn of War 2 Chaos Rising®** (version PC) pour **79,50** € au lieu de **140,33** €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ [carte] n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

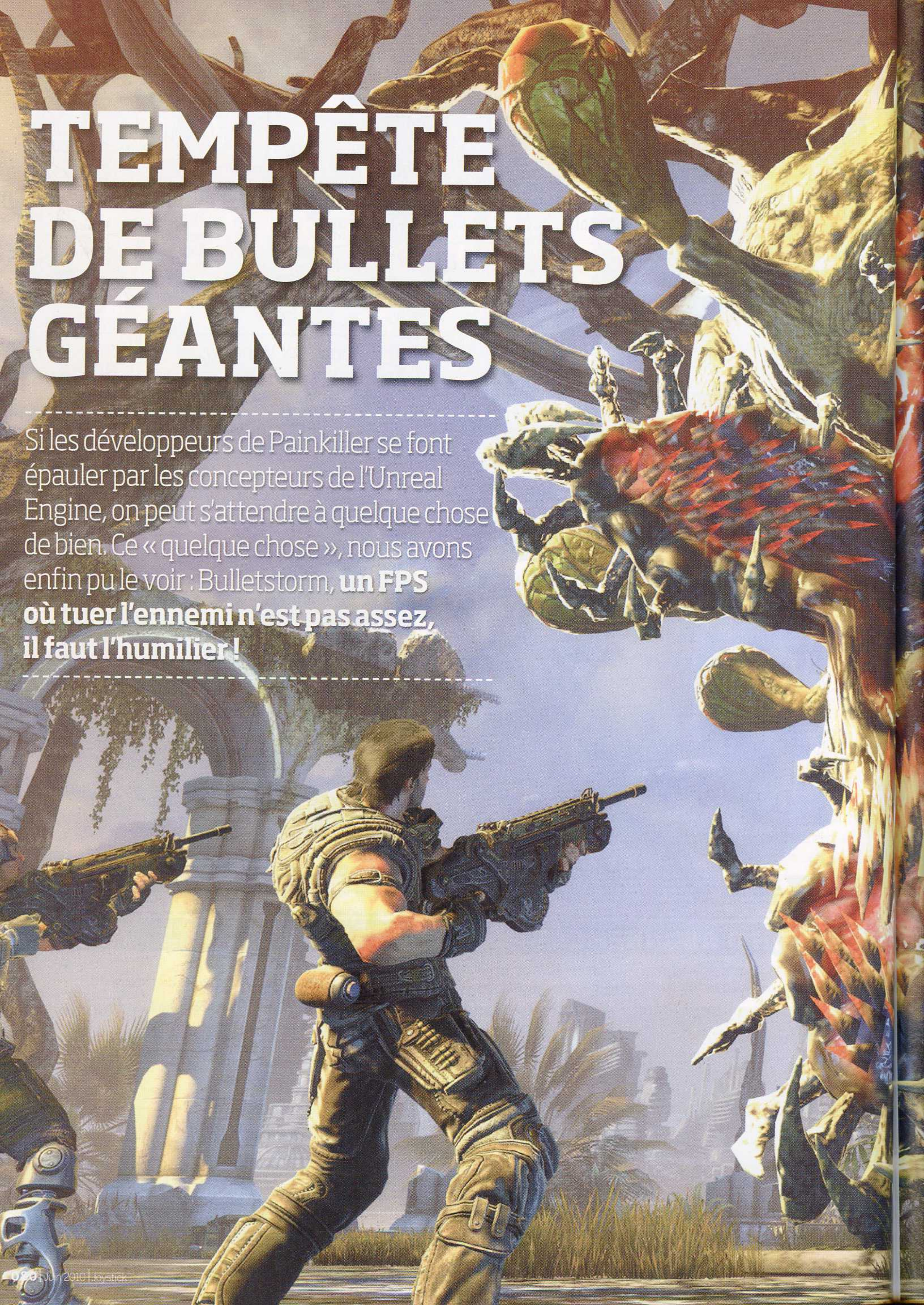
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1) : ....
Prénom(1) : ....
Société : ....
Adresse(1) : ....
Code Postal(1) : ______ Ville(1) : ....
Adresse email(1) : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : __ __ ____



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

(1) Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Dawn of War 2 Chaos Rising®**" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/10.**
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



TEMPÊTE DE BULLETS GÉANTES

Si les développeurs de Painkiller se font épauler par les concepteurs de l'Unreal Engine, on peut s'attendre à quelque chose de bien. Ce « quelque chose », nous avons enfin pu le voir : Bulletstorm, **un FPS où tuer l'ennemi n'est pas assez, il faut l'humilier !**



Le Leach, un outil bien pratique pour jouer au Jokari avec les ennemis.

Quand je pars en reportage en terre étrangère, je mets souvent à profit le voyage pour peaufiner ma préparation : y a-t-il d'autres questions que j'aimerais poser ? L'angle de mon interview est-il bon ? Le t-shirt GTA San Andreas ou le Miss Pac-Man ? Puis-je faire passer cette carte graphique achetée à Chinatown en note de frais ? Autant de questions qui ne se posaient pas dans ce long-courrier reliant Paris et la Caroline du Nord via Washington DC (y compris pour la note de frais, on m'a fait comprendre qu'il ne fallait plus tenter un coup pareil). Une bonne raison à cela : en dehors du titre, rien n'avait encore filtré au sujet de Bulletstorm : le black-out total. J'allais faire partie des tout premiers journalistes à y poser mes yeux rougis par le décalage horaire et les bavardages de Pierre-Kevin, journaliste du mensuel « Gamer oueche oueche tavu ». Je partais tout de même confiant, car le jeu était signé People Can Fly, les Polonais qui nous avaient gratifiés du jouissif et bourrinissime Painkiller, et chapeauté par Epic que l'on ne présente plus (Unreal, Gears of War, etc.). Epic étant un spécialiste du FPS et People Can Fly aussi, Bulletstorm allait donc très logiquement être un shooter à la première personne. Mais à quoi allait-il ressembler ? Le mystère et le doute m'étreignaient, tandis que les récits héroïques de beuveries de press tours de Pierre-Kevin achevaient de me plonger dans la perplexité. Heureusement pour moi la diffusion de Transformers 2 sur les écrans de l'avion eut tôt fait d'accaparer l'olibrius. Enfin jusqu'à ce qu'il me réveille pour m'expliquer par le menu ce qu'il ferait s'il se trouvait seul avec Megan Fox dans une étable bosniaque.

Pierre-Kevin est vraiment un être immonde

Je vous passe les détails du voyage (surtout les plus sordides impliquant Pierre-Kevin, un demi-litre de vodka et la poubelle du parking de l'hôtel), une vingtaine d'heures plus tard, nous voici dans les locaux d'Epic. Entre les licences de l'Unreal Engine et les Gears of War, les Américains ont manifestement amassé un bon paquet de picaillons. Un nouveau bâtiment est même en construction et abritera un immense studio de Mo cap, une salle d'arcade, une salle de sport, bref toutes ces petites choses sans lesquelles un développeur américain ne saurait travailler dans de bonnes conditions.

La présentation commence par une copieuse séance de baratinage faussement enjouée, où l'on nous explique que si l'on y passe son temps à tirer >>>

« Pierre-Kevin aimerait se retrouver seul avec Megan Fox dans une étable bosniaque... »

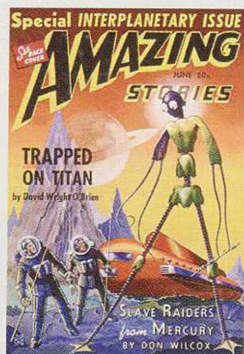
À SAVOIR

1 Pour la première fois Bulletstorm est dévoilé à la presse, Joystick y était.

2 Le premier jeu des créateurs de Painkiller depuis leur rachat par Epic.

3 Pensez à commander du skill à Noël prochain, vous en aurez besoin en 2011.

La parenthèse culturelle
(enfin si on veut)



Les influences graphiques de Bulletstorm nous plongent dans l'âge héroïque de la science-fiction populaire. De l'aveu même des développeurs (voir interview), les couvertures des pulp magazines (pulp pour « pulpe de bois » d'où était extrait le papier pas cher sur lequel ils étaient imprimés) des années 30 et 40 figurent en première ligne de ce qui a inspiré l'aspect général du titre. Certaines planches du magazine de bande dessinée Heavy Metal reviennent aussi souvent à l'esprit, pour qui s'attarde sur le character design de Grayson Hunt et des gangs barbares de Stygia. Pour les moins de 40 ans, sachez que Heavy Metal est le pendant américain de la mythique revue française Métal Hurlant, qui diffusait dans les années 70 et 80 les bandes dessinées futuristes, sexy et sous acides d'auteurs comme Moebius, Druillet ou Jodorowski. Bullestorm se veut le dépositaire de cet esprit cyberpunk mal embouché et haut en couleur.

sur des gens, le principal intérêt de Bulletstorm est avant tout de le faire avec classe. Plus le joueur fera preuve de raffinement dans ses « Skill Shots » (expression reprise d'Unreal Tournament), plus cela lui rapportera de points, et plus il sera susceptible de recevoir du matériel pour perpétrer des massacres toujours plus spectaculaires. Je ne résiste d'ailleurs pas au plaisir de vous donner la formule employée par la productrice du jeu Tanya Jessen, en anglais dans le texte car cela perdrait à la traduction (et aussi parce que je suis une grosse feignasse) : « Do cool shit, to get cool shit, to do even more cool shit. » Il y a des Nobel de Littérature qui se perdent à Epic.

Orgueil et préjugé

Donc pour résumer, on venait de nous décrire un FPS plutôt typé arcade et résolument console, où l'on accumule des points en éliminant les ennemis avec le plus de style possible, points qui servent à acquérir les moyens de déployer encore plus de style. Le tout participant au « Circle of Awesome », une formule qui nous a été abondamment matraquée avant la démonstration proprement dite. Pour ne rien vous cacher, tout cela commençait sérieusement à sentir le jeu à la « The Club » qui masque son vide existentiel sous une couche de « coolitude » mal ajustée. Enfin la démonstration allait commencer, on allait bien voir… Et l'on a vu, et l'on n'en croyait pas nos yeux, et on voulait même revoir (surtout Pierre-Kevin qui n'avait pas tout compris la première fois)… À peine lancée, la partie nous plongea dans des couleurs vives et des architectures extérieures luxueuses et exubérantes. Bulletstorm déployait devant nous une palette et un look uniques, résolument distincts des teintes kaki/maronnasses de la moyenne des FPS actuels.

Une direction artistique sans faille

Le niveau se déroulait intégralement dans les ruines envahies de végétation d'une cité futuriste de la planète touristique Stygia (voir encadré « Si l'Histoire vous intéresse »). Au début de la démonstration, le héros Grayson Hunt déambule sur les trottoirs percés de hautes herbes en compagnie d'une NPC avec qui il ne cesse d'échanger des insultes. Le démonstrateur fait quelques tours de pâté de maisons, histoire de nous faire mirer les graphismes. C'est la dernière version de l'Unreal Engine III qui est ici à l'œuvre, Epic y a ajouté quelques petites choses, et notamment un outil pour harmoniser et ajuster les textures les unes avec les autres. Cela se voit avec de fort belles plantes, bien intégrées aux ruines de la station balnéaire. Selon Tanya Jessen, les jeux de lumière ont aussi bénéficié

L'environnement est hostile, ça peut servir.



Il devrait y avoir un peu plus d'une centaine de « skill shots » réalisables. Comment ? Vous avez dit achievement ?

d'un soin tout particulier, mais honnêtement il ne semblait pas distancer tant que ça la concurrence, peut-être que quelques réglages restent à faire. En fait, ce n'est pas tellement la qualité des graphismes qui impressionne, mais leur cachet très particulier, et surtout la direction artistique très bien maîtrisée de l'ensemble qui rend la balade si agréable. En quelques lignes de dialogue, on comprend que notre ami Grayson court après une créature qui aurait mangé un artefact important. Une rue, un centre commercial rempli de débris de bidules hi-tech, et le voici au sommet d'un grand escalier, assailli par le gang des Skulls, des barbares torses nus beuglant comme les roadies d'un concert de Slipknot.

Que la fête commence !

Ni une ni deux, Grayson fonce vers le premier assaillant et le projette en l'air d'un violent coup de pied, puis lui fait sauter la caboche alors qu'il est encore en l'air. Le cadavre désarticulé retombe au sol, en même temps qu'une inscription « bullet kick +50 ». Alors que le sauvage suivant s'approche, Grayson l'agrippe à l'aide d'un fouet bleuté qui plonge le malheureux en apesanteur, juste le temps de se prendre un autre coup de savate qui l'en- >>>


Les boleadoras explosifs n'auront pas les mêmes effets selon qu'ils toucheront les jambes ou la tête.

Si l'histoire vous intéresse

Entre deux carnages, il peut être bon de s'intéresser aux scénarios de Bulletstorm.

Dans l'espace du XXVI[e] siècle dominé par la Confédération, Grayson Hunt (vous) est un assassin d'élite appartenant à la Dead Echo, une force spéciale chargée des basses besognes de l'armée. Parce qu'il refuse d'exécuter un ordre du général Victor Sarrano, il est chassé et se réfugie sur une planète où il s'adonne à la piraterie en état d'ébriété. Dix ans plus tard, l'Ulysse, le navire amiral de Sarrano, arrive dans les parages de Grayson, qui l'attaque de front à bord du Spectre, sa péniche de l'espace, avec le succès que l'on imagine : il se crashe sur Stygia, le caillou le plus proche. Étrangement, cette dernière n'est que ruines de cités touristiques, envahies de plantes carnivores et de gangs retournés à l'âge de pierre mais armés par la Confédération. Notre héros va devoir se tirer de là, se venger de Sarrano, et découvrir ce que ce dernier est venu faire dans le trou du cul de l'Univers.



Le jardinier du coin avait la main verte, elle est même restée à l'intérieur de cette chose. Selon les développeurs, des créatures encore plus monstrueuses devraient nous attendre dans Bulletstorm.

Ménage à trois

Petit point sur les intervenants d'un jeu qui se fait à six mains.



Suite à son rachat par Epic en août 2007, People Can Fly a proposé une série de concepts de jeu, parmi lesquels Epic a choisi Bulletstorm. Concrètement bien que le développement se passe à Varsovie, c'est Epic qui a la haute main sur le projet, c'est même eux qui ont fourni la productrice du jeu : Tanya Jessen (en photo) qui officiait déjà sur Unreal Tournament III et le premier Gears of War. En sa qualité d'éditeur, Electronic Arts n'a qu'un droit de regard et de conseil sur ce qui se trame. Il faut dire que le statut de développeur star et indépendant d'Epic interdit à quiconque de leur imposer quoi que ce soit.

voie s'empaler sur un cactus géant ; nouvelle giclée de sang, nouvelle inscription «environnemental +50» qui tombe au sol. À chaque mise à mort originale, les points subséquents pleuvent, intégrés dans le décor, comme s'il s'agissait d'une des multiples petites règles de vie de Jesse Heinsenberg pour survivre à Zombieland. Si un frag banal ne rapporte que 10 points, les mises à mort les plus excentriques (et horribles) pouvaient faire toucher la bagatelle de 100 points. Vous l'aurez compris, pour le joueur en goguette sur Stygia, il ne s'agira pas tant de réussir à survivre (ce qui a l'air relativement simple) que d'infliger les pires sévices aux malheureux qui lui barrent la route. Les développeurs semblent faire preuve d'une foisonnante imagination et d'un sens sadique du fignolage dont bien des rédacteurs en chef seraient avisés de s'inspirer pour obtenir des textes dans les temps (NdlR Death Pote : y'a qu'à demander). Outre les mitraillettes/lance-missiles/fusils à pompe réglementaires, notre héros peut donc également donner des coups de pied aussi violents que ceux du Duke ou se servir du leach, un fouet qui attire à lui les adversaires et les fait flotter quelques secondes dans les airs, juste le temps de leur coller un bastos entre les deux yeux, de les faire rebondir contre une plante carnivore ou de les émasculer au calibre 30. Un autre mouvement qui nous a été montré est une sorte de turbo-glissade capable de faucher les adversaires, et surtout d'approcher d'eux à toute vitesse. Certaines armes permettent également des combos pour le moins amusants. Il existe par exemple une sorte de lanceur de boleadoras explosifs qui ligote votre proie et explose soit sur minuterie, soit sur commande. Il est donc possible de saucissonner un sauvage puis de le donner à manger à une plante carnivore et de faire sauter les deux, ou encore de viser un coin de mur pour que le boleadoras parte en vrille et coupe en deux celui qui se cachait derrière. Certaines portions de décor seront également susceptibles de choir sur nos

« Les développeurs font preuve d'un sens sadique du fignolage. »

adversaires, et je passe sur les inévitables containers explosifs disposés un peu partout, bref, il y aura de quoi se montrer créatif. À ce stade de la démonstration, j'ai voulu partager mon enthousiasme avec Pierre-Kevin, mais il était trop occupé à discuter avec une journaliste suédoise tout en masquant son alliance du mieux qu'il pouvait. Du coup, il n'était

pas en mesure de se demander à quoi serviraient exactement tous ces points accumulés. Globalement les points se troqueront contre des améliorations d'armes. À en croire Cliff Bleszinski, le charismatique Game Designer d'Epic présent lors de la démonstration: «Il nous était impossible de noyer le joueur sous des tonnes de contrôles différents, alors nous avons préféré proposer différentes utilisations pour une même arme qui se déclenche comme un tir secondaire.» De tels «tirs secondaires» s'achètent en échange des points gagnés dans chaque niveau, et sont généralement plus durs à placer qu'un tir simple. L'exemple pris ce jour-là est une mitraillette dont on peut concentrer plusieurs dizaines de cartouches pour les relâcher d'un coup, à la manière d'un monstrueux fusil à pompe qui ne laisserait des ennemis que des os méticuleusement nettoyés.

Mon nom est « Bossdeniveau »

Passée cette rafraîchissante série d'exactions commises, et tandis que la journaliste suédoise se repliait vers les toilettes pour échapper aux assiduités de Pierre-Kevin, le niveau de démonstration finit par nous amener à l'élément destructeur de routine: le biguebadasseuh boss de fin de niveau. En l'occurrence ce dernier nous surprend sous une gigantesque serre, à peine assez grande pour l'accueillir: il s'agit d'un pétunia mangeur de chair humaine de 136 tonnes et de 50 mètres de haut. Le but du jeu devient alors le suivant: détruire ses innombrables tentacules un par un jusqu'à ce qu'il s'étale sur le parquet pour le coup de grâce. De toute ma vie, je n'ai jamais vu un adversaire qui ressemblait autant… à rien! Une masse informe et boursouflée qui palpite de tous les côtés et qu'il faut méticuleusement massacrer tout en évitant ses attaques, un peu à la manière d'un boss de beat them all. Chaque blessure aussi béante soit-elle est artistiquement intégrée au corps du monstre. Entre les animations, la gestion des volumes et l'évolution des textures au fil du combat, je crois bien que sur ce coup-là, Lost Planet va pouvoir aller se rhabiller.

Un an de réglages

Apparemment cette pâquerette pourrait bien avoir des cousins encore plus massifs. «Je n'ai pas le droit de trop vous en dire, explique Adrian Chmielarz, le directeur artistique de People Can Fly, mais sachez que ce que l'on vous a montré aujourd'hui constitue un des passages les moins impressionnants du jeu.» Pourquoi nous l'avoir montré alors? «C'était une des rares scènes entièrement finies avec textures, lumières et dialogues.» Il faut dire que le jeu est prévu pour sortir en 2011, et qu'il y a encore fort à faire. «L'ensemble du jeu est déjà level designé. Ce qu'il manque maintenant ce sont les milliers d'heures d'habillage, de finition et de test.» Bref, c'est en bonne voie, mais il reste de nombreux obstacles à surmonter pour les petits gars de People Can Fly. Parmi les autres suppositions nées de cette journée passée en compagnie des développeurs, on retiendra que les ennemis génériques ne compteront pas que des humanoïdes dans leurs rangs, et cela afin de varier un peu plus les possibilités de combos. Après quelques heures de forcing, Adrian Chmielarz a fini par parler de niveaux infestés de dinosaures. Rien que de m'imaginer botter le train de vélociraptors aux pattes prisonnières de boleadoras explosifs, je peux vous dire que j'ai désormais une bonne raison d'attendre 2011. Oui je sais, ça peut paraître assez pitoyable dit comme ça, mais on a les espoirs que l'on peut.

SAVONFOU

PS: Cher Raphael Lucas, j'ai changé ton nom en Pierre-Kevin pour que l'équipe de PSM3 et surtout ta femme Céline ne te reconnaissent pas.



Voici une méthode d'imagerie médicale révolutionnaire à laquelle le patient survit rarement.

Trois questions à...

Adrian Chmielarz, Directeur artistique du projet Bulletstorm.



1 JOYSTICK: **Quels avantages et inconvénients y a-t-il à appartenir à Epic?**

Adrian Chmielarz: Depuis notre rachat, nous bénéficions de plus de moyens financiers et techniques, c'est indéniable. Epic a également beaucoup d'expérience et nous en profitons largement. Le côté négatif, ce serait tout l'aspect marketing qu'on nous impose un peu, avec tout ce que cela comporte de media training.

2 JOYSTICK: **Bulletstorm est très différent de jeux comme S.T.A.L.K.E.R., The Witcher ou même Painkiller. Pensez-vous qu'il existe un « style Europe de l'Est » ? Est-ce que Bulletstorm s'en exonère?**

A. C.: C'est une bonne question. Honnêtement, je pense que c'est un tout petit peu le cas. Beaucoup de titres édités en Russie, en Ukraine ou même chez nous en Pologne, sont sombres et matures. Nous avons tous des particularismes culturels, mais quand on travaille essentiellement avec des entreprises comme EA et Epic, on a tendance à ne pas les faire ressortir, les Américains pourraient ne pas comprendre. Cela dit, même sans eux, Bulletstorm ressemblerait sûrement à ce qu'il est, nous voulions un shooter qui baigne dans un univers de science-fiction très « pop culture ». Notre jeu a peut-être une histoire sérieuse, mais aussi beaucoup d'humour, j'ai envie de le comparer aux films de la série Die Hard.

3 JOYSTICK: **Quelles ont été vos influences visuelles?**

A. C.: Notre inspiration première vient des couleurs très vives des couvertures des pulp magazines des années 30 et 40. Comme les bleus et les oranges que l'on retrouve partout dans le jeu. Les périodiques des années 60 et 70 aussi nous ont pas mal influencés, notamment Heavy Metal, dont l'un des exemplaires nous a d'ailleurs inspiré le scénario. Pour les ruines, je me suis souvenu de cette série qui s'appelait « Life After People » qui imaginait comment les villes se désagrégeraient si l'humanité disparaissait. Cette série a beaucoup servi à nos level designers.



NEWS 88
Une nouvelle campagne pour L4D2 ? Valve l'a dit et il l'a fait ! Mais l'a-t-il bien fait ? Deez répond à cette question brûlante

Édito

PAR LUCKY

Pay-to-play is dead

Lucky, vaillant Lucky, ne vois-tu rien venir ? Je ne vois rien lecteur. En juin, le petit monde du online suit paisiblement son cours. Bethesda et Interplay continuent de s'entretuer à la hache pour les droits de Fallout Online, la protection Uplay d'Ubisoft a été crackée par de gentils pirates, Activision s'est fait copieusement rosser par ses employés « pas si soumis que ça » d'Infinity Ward, les développeurs d'I Hate Mountains n'en finissent plus de ne pas sortir cette campagne custom Left 4 Dead que l'on attend de moins en moins, et Funcom, lui, s'apprête à mettre Rise of the Godslayer en vente dans le plus grand anonymat. Pendant ce temps, la rédac, qui joue encore et toujours à League of Legends, devrait sous peu atteindre les contrées chinoises. Tout va bien donc, tout est calme. Et même un peu trop calme ! Car excepté Star Wars the Old Republic, aucun MMO d'envergure ne pointe le bout de son nez. Après un WoW et dix ans d'engouement inconsidéré, l'abonnement ne serait-il plus l'Eldorado de l'argent facile ?





Politique & aberrations ■ Joshua, le doux rêveur

Californiens, ne payez plus !

Inlassablement, tout premier avril apporte son lot de misère humaine et d'absurdité. Quel enfant n'a pas cherché à faire peur à mamie en lui apportant un chien empaillé (Regarde comme il est beau Médor !), avant de la voir tomber raide morte de surprise sur le parquet du salon ? Et oui, parfois, certains poissons d'avril tournent mal. En 2010, un petit farceur du nom de Joshua Hong a fait un rêve : devenir Schwarzy à la place de Schwarzy. Le premier avril, il clame via un communiqué de presse qu'il compte se présenter au poste de gouverneur de Californie. Le monsieur est bien coiffé, porte un costume flambant neuf et parle bien… De loin, sa candidature en vaut bien une autre, mais vous vous doutez bien qu'il y a un malaise. En effet, dans la vie de tous les jours, notre homme est le fondateur et PDG de Gamersfirst, un portail de jeux F2P. Déformation professionnelle oblige, il a choisi le jeu vidéo pour cheval de bataille. D'après lui, les gens en ont marre des discours touchant à l'éducation, la santé ou l'économie : « Seuls les loisirs et les jeux importent vraiment ». Je me permets ici une petite parenthèse pour donner un avis personnel sur la superficialité toute californienne du message : « OH MON DIEU ». Fin de la parenthèse. Que Joshua veuille faire de la pub pour son entreprise, je le conçois tout à fait. L'idée était d'ailleurs plutôt bonne car la grande presse s'est aussitôt emparée de l'information ! En fait, elle a fait tant de bruit que Joshua a ressurgi le 2 avril pour annoncer son sérieux et le lancement de sa campagne car « les joueurs en ont marre des grosses compagnies qui vendent leurs jeux à des tarifs prohibitifs »… Stupeur dans la salle. Tel Robin des Bois 2.0, Joshua promet de changer l'industrie du jeu vidéo, et annonce qu'il dévoilera prochainement son plan d'action en trois points. Autant vous dire qu'au moment de son annonce, il n'avait rien prévu du tout. Mais avec un tel programme, rassurez-moi… il n'a aucune chance, hein ?

> Joshua Hong a fait un rêve : devenir Schwarzy à la place de Schwarzy

MODS 91
Ce mois-ci, les mods sont gras et ils sont poilus sous les bras. Vous les trouverez sur notre page dédiée.



TRY AGAIN 92
Installé dans son bolide de course, Yavin vous parle d'iRacing, la simu auto online la plus exigeante qui soit.



AU SECOURS 94
Déguisé en Petit Chaperon rouge, Sundin s'aventure dans la Forêt torturée de League of Legends pour vous.

Business & gros ratage ■ Productivité, mon amie

Un braquage Mythic

À moins de bosser dans le business des crèmes antirides, le temps est un ennemi redoutable. Il passe, il file, et chaque seconde perdue coûte de précieux dollars. Début mars par exemple, le développeur de Dark Age of Camelot et Warhammer Online, Mythic Entertainment s'est aperçu que son système de facturation d'abonnements était un fieffé bordel qui lui coûtait les yeux de la tête. Alors pour arrêter cette hémorragie monétaire, les directeurs de son service comptable ont mis en chantier un nouveau programme de facturation automatique, moins dispendieux en ressources humaines. Et il fallait faire vite, économiser le moindre denier, coller un petit bout de code par-ci, rajouter une ou deux lignes par-là et le tour était joué. « Merveilleux ! », s'écrie-t-on dans les studios, « on gagne plein d'argent avec ce programme ! ».


Vous souhaitiez parler au service client ? Je vous écoute, soyez bref.

Et pour cause... faute de tests, certains joueurs ont eu la désagréable surprise de voir leur abonnement prélevé jusqu'à 26 fois le même mois (soit deux ans de jeu !). Après une telle bourde, je m'attendais à une exécution publique méritée, ou au moins à une démission... Que nenni ! En plus de leur remboursement, les joueurs lésés n'ont reçu qu'un item in-game. Moralité : pour faire taire un orage, offrez du vent !

World of Warcraft ■ Du pognooon !

La poule aux œufs d'or

Le monde est fou. Il marche sur la tête et se livre à l'origami avec les pieds. Parfois, il fait des choses que l'on ne comprend vraiment pas, comme quand les joueurs de World of Warcraft se ruent sur la première monture payante du jeu. En effet, Blizzard a écoulé au moins 140 000 Palefrois Célestes en vingt-quatre heures à vingt euros pièce, récoltant au passage quelque trois millions pour quelques lignes de codes. Dingue. Et encore ! Certains étaient prêts à débourser jusqu'à cent dollars pour ça. Conclusion : en plus d'être fou, le monde est riche.


Ce cheval a généré plus d'argent que God of War III. Je rêve.

BRÈVES

Bonjour Gandalf !

Le 20 avril, Kevin Tsujihara, président de Warner Bros. Interactive, s'était levé du bon pied. Pour fêter ça, le monsieur s'est rendu chez Turbine, développeur de Dungeon & Dragon Online et Lord of the Ring Online, pour racheter la compagnie contre 160 millions de dollars. Dieu que cette journée était belle !



Hello Tokyo !

Tandis que l'Europe attend toujours ses serveurs Hellgate London, ces filous de Coréens fanfaronnent déjà sur Hellgate Tokyo du haut de leur niveau 55. De leur côté, certaines sources anonymes – que nous nommerons Savonfou – prétendent que depuis, Bill Roper a pris vingt kilos. Au point où il en est, un peu plus, un peu moins, personne ne s'en rendra compte.



Ciao Lee !

Lee Hammock, lead game designer de Fallen Earth, vient de quitter son studio pour œuvrer comme story designer chez Gargantua, développeur de Marvel Universe Online. Les adieux avec ses fans furent déchirants. Heureusement, il avait des billets verts tout neufs pour sécher ses larmes.



Un petit parc, un mariage, une Witch au milieu. Y'a pas à dire, Valve a quand même un sacré sens de la mise en scène.

Left 4 Dead 2 ■ Francis is back

LE PASSAGE OBLIGÉ ?

Jeudi 22 avril. 13 h 30. La première extension de Left 4 Dead 2 doit arriver d'une seconde à l'autre. Je m'installe devant mon PC avec mes Pépito, Valve étant réputé pour sa ponctualité.

Il est 22 h 20. Ça fait maintenant neuf heures que je fixe ma liste de jeux Steam dans l'attente de la mise à jour. Je n'ai pas cligné des yeux une seule fois. Le téléchargement débute enfin à 2 Ko/s. J'ouvre un paquet de Dinosaurus. Il est 3 h du mat'. Je lance la campagne Le Passage, tout content d'avoir de nouveaux succès à débloquer et de retrouver les héros du premier Left. Tu m'as manqué Francis. Une demi-heure plus tard, c'est déjà terminé. Fichtre alors, une campagne de trois niveaux avec beaucoup de recyclage, comme la tempête de Hard Rain ou le final du centre commercial avec les bidons d'essence. Même les retrouvailles avec Francis et les autres laissent un goût d'inachevé. Les interactions sont presque inexistantes, les survivants du premier épisode se contentent de nous couvrir au fusil de sniper dans le final. Et qu'on ne me dise pas de ne pas me plaindre juste parce que la mise à jour est gratuite sur PC ! Valve aurait pu incorporer plus de dialogues voire, soyons fous, une petite cinématique rigolote. Il paraît qu'on en saura plus avec l'add-on du premier L4D ou le comic book. C'est bien gentil mais pour l'heure, il n'y a pas de quoi fouetter un Charger.

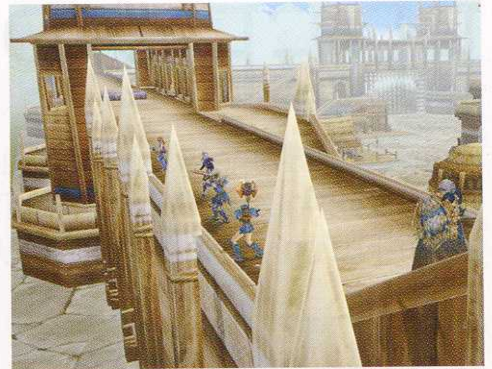
LA NUIT, TOUS LES RUSSES... SONT CUITS

Bon, faut quand même avouer que le Passage est moins lamentable que Crash Course. Là, au moins, il y a de nouvelles armes (club de golf, M-60), un système de malles à provisions illimitées et même un infecté spécial inédit : le Fallen Survivor. C'est un gars bardé d'items qui fuit lorsque vous le croisez. Moi, j'ai essayé de le suivre et il m'a mené droit sur un Hunter. Je suis mort sur le coup mais ce traquenard m'a bien fait rire. Il est 3 h 45 et je découvre seulement maintenant la véritable nouveauté apportée par cet add-on, à savoir les mutations. Concrètement, il s'agit de modes de jeu éphémères qui pimenteront le soft à raison d'un par semaine. Pour commencer, on a eu droit au Versus Realism. Et ça, c'est vachement bien. La notion de coopération n'a jamais été aussi forte. Les Infectés ont clairement l'avantage sur les Survivants, ce qui tranche avec ce à quoi le jeu nous avait habitués. Et ce mode de jeu restera pour l'éternité celui où j'ai essayé de faire comprendre à trois joueurs russes imbibés que j'étais en train de me faire étrangler dans la pièce à côté. Ils ne sont jamais venus m'aider. Il est 4 h 30, je vais me coucher, non sans oublier de consulter un leak des mutations à venir. Four Swords Men, Head Shot Only, Temporary Health, Ultra Realism... Des noms comme autant de promesses. Béni soit Valve.

> « Les interactions sont malheureusement presque inexistantes dans cet opus. »

DEEZ


Le contenu que l'on peut acheter sur la boutique en ligne ne vous rendra pas plus puissant.



Le niveau 55 est requis pour découvrir le nouveau continent.

Runes of Magic ■ Tourne la page

TOUTES LES ROUTES MÈNENT À ROM

Les secrets du troisième chapitre de Runes of Magic nous ont été révélés lors d'une présentation dans la capitale. Découvrir RoM en plein Paris… Tout un programme !

Après quelques déboires de RER, nous voilà enfin à destination. Le VIIe arrondissement de Paris et ses touristes agglutinés devant le musée d'Orsay. Pas le temps de faire une visite, on est déjà à la bourre ! On active le pas pour se rendre sur les lieux du rendez-vous, plus que quelques marches à descendre… Nous arrivons dans une petite salle pleine de PC portables. Un écran géant est placardé au mur. C'est ici que Philipp Senkbeil (PR Manager) et Julien Crevits (Community Manager) nous ont accueillis chaleureusement pour une présentation du Chapitre III : The Elder Kingdoms. Frogster met les moyens pour communiquer sur son titre. Il faut dire qu'ils peuvent en être fiers. Car avec trois millions de joueurs, Runes of Magic s'avère être un véritable carton. Rien d'étonnant, vu les moyens de plus en plus importants qui sont investis dans les Free 2 Play. Mais revenons à nos moutons, Runes of Magic est disponible en français depuis septembre dernier. Ce monde médiéval fantastique offre les fonctionnalités d'un MMO avec tout de même un point noir : uniquement deux races jouables (humains et elfes). Et autant être franc tout de suite, aucune nouvelle race ne sera implémentée dans ce troisième chapitre.

LES HIGH LEVEL À L'HONNEUR

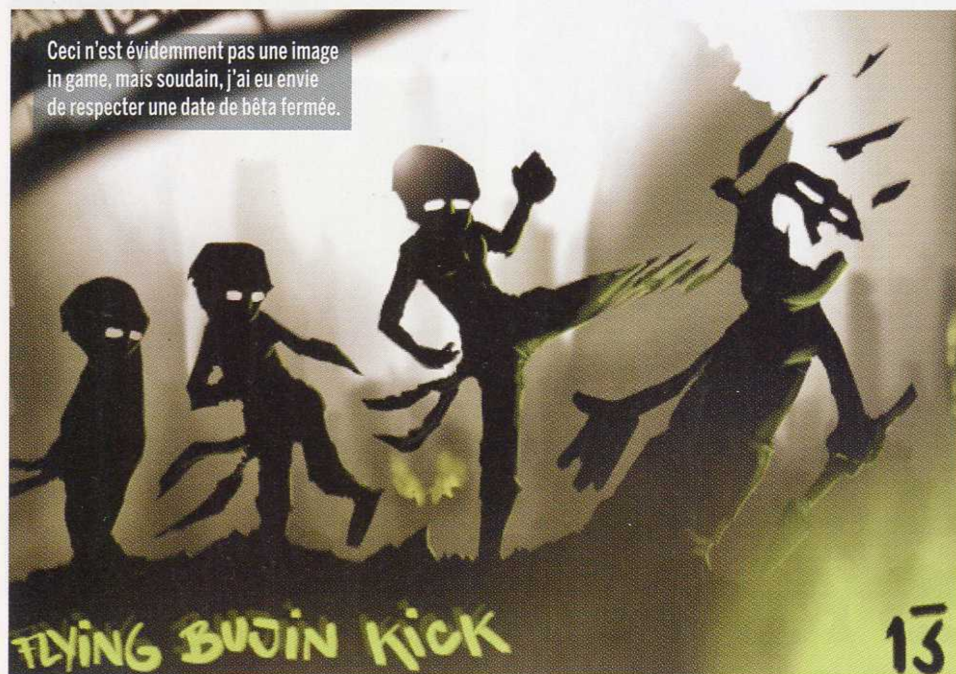
Ici, la priorité des développeurs a été d'offrir du contenu aux personnages de haut niveau. Pour cela, un nouveau continent et trois villes font leur apparition avec leurs lots de quêtes. À côté de cela, de nombreuses améliorations et ajouts ont été faits : les montures se chevauchent à deux, le système de mariage, le classement PvP, les améliorations des châteaux de guilde… Après un résumé des nouvelles fonctionnalités, nous avons pu assister à une démonstration d'une bataille de siège. Ce genre de conflit peut opposer jusqu'à 300 joueurs, « en théorie », nous confie Julien Crevits. Pour l'instant, des tests sont toujours en cours pour optimiser ces événements massifs, tout comme les divers systèmes de gameplay proposés durant une bataille de château. Les développeurs ont déjà supprimé le transport en île flottante qui offrait une trop grande facilité d'accès aux assaillants. Néanmoins, pour égayer les bastonnades, vous pourrez compter sur tout un arsenal de siège ; nous avons vu des béliers et autres catapultes pilotables et capables de transporter plusieurs joueurs. En un mot comme en cent, une bonne grosse guerre se prépare et les premiers morts sont attendus pour mi-mai, date de mise en ligne de ce Chapitre III. Frogster prévoit d'ailleurs un chapitre tous les quatre à six mois. Autant dire que Runes of Magic se prépare à un bel avenir.

« La priorité des développeurs a été d'offrir du contenu aux personnages de haut niveau. »

CYD

FREE 2 PLAY

Gamer dans l'âme, vous avez quitté votre boîte, usé par trop de mesquineries bureaucratiques, et aujourd'hui ne possédez plus qu'un PC sournoisement connecté au Wi-Fi d'un voisin négligeant. Ne bougez pas, nous avons des jeux pour vous. **PAR LUCKY**



Ceci n'est évidemment pas une image in game, mais soudain, j'ai eu envie de respecter une date de bêta fermée.

KAROS & LEELH

Certains matins, cerné jusqu'aux genoux après une nuit passée sur Mount & Blade, j'avoue me laisser tenter par le côté obscur de la Force. Par exemple, il y a à peine cinq minutes, j'étais prêt à vous toucher deux mots de Karos Online : un look tout ce qu'il y a de plus commun, des mécaniques archi-répétitives, un pathfinding sans doute codé par un boulanger stagiaire, et enfin un lag si prononcé que je soupçonne les serveurs d'être hébergés au fin fond d'un lac de la campagne patagonienne. Enfin, à moins d'être aveugle vous imaginez le tableau : ce F2P n'a pas grand-chose pour lui. Alors, même si je me voyais semant tout au long de mon texte du « Karos, un jeu qui vous laissera sur le carreau », ou mieux, « Karos : un jeu dont vous êtes la cinquième roue », je m'abstiendrai. Dans la foulée, je ferai aussi l'impasse sur le « Jeanne et Sergisant » Beach Volleyball Online pour attirer, en dernier recours, votre attention patriotique sur Leelh, un Web MMORPG développé par un studio lillois (ça ne s'invente pas). Son web moteur en full « troiday » nous sert une ambiance post-apo comme on les aime avec une volonté résolument rôle play. Ici, nous sommes assez loin des MMORPG standard au gameplay axé bash et aux fenêtres de chat qui font se défenestrer nos académiciens. Dernier détail : Leelh n'est pas exactement un F2P car il fonctionne par abonnement. Cela dit, 3Dduo a promis des tarifs « low cost » à moins de sept euros par mois et une version d'essai de six heures in game. [Lecteur stupéfait reçoit carreau d'arbalète au cœur pour 26 points de dégâts] Enfin, si ce tarif devait être au-dessus de vos moyens, souvenez-vous que pour moins cher et vachement moins bien, il vous reste toujours l'extraordinaire Karos Online. Pour les curieux, une seule adresse : **www.leelh.com**.

Site : www.karosgame.com



Mytheon

Psssst ! Hey ! Pssssssssst ! Vous, là ! Vous cherchez du Hack'n Slash pas vrai ? Du genre gros jeu de bourrin où l'on déglingue du minotaure comme on enfile une paire de moufles ? Ça tombe bien, j'ai un truc pour vous : Mytheon. Pas trop moche, plutôt tactique, et... chuuuut ! Parlez bas ! Il est toujours en bêta fermée ! Et donc, le truc c'est qu'ici, votre barre de sorts est semi-aléatoire. En gros, à chaque fois que vous utilisez un pouvoir depuis votre barre de raccourcis, il est remplacé au hasard par l'un des nombreux autres de votre « deck ». Le concept est neuf, j'appelle ça : le Hack'n Slash loterie. Et alors le plus fort c'est que... [murmure d'effroi] Oh non ! Le FBI m'a retrouvé ! [coup de coude dans les côtes] « Vous connaissez une bonne boulangerie dans le coin ? »

Site : www.mytheongame.com



Heroes of Might & Magic Online

Comme sorti d'un nulle part que l'on appellera Chine, l'ambitieux Heroes of Might & Magic Online se propose de « combiner le gameplay d'HoMM III avec les graphismes du V ». Donc loin de Kingdoms, nous parlons ici d'un HoMM pur jus, avec des combats tactiques et tout ce qui va bien. Présenté ainsi, j'aurais tendance à dire qu'il ne peut qu'envoyer du bois. Cela dit, le projet appartient à TQ Entertainment, un studio connu pour faire des jeux à la fois Free-to-Play et Pay-to-Pawn. Réfléchissez-y à deux fois avant d'embrasser votre voisin barbu.

Site : http://homm.91.com

MODS

Vous êtes maître nageur, plombier ou dresseur de teckels de cirque ? Vous voulez faire parler de vous ? Alors n'hésitez surtout pas à ne pas nous contacter. **Ici on ne cause que de mods, et il y aura du lourd pour tout le monde.** PAR LUCKY



Star Wars Conquest

Loin des RPG lisses et propres sur eux à la Dragon Age, Mount & Blade poursuit son petit bonhomme de chemin et commence à fédérer sa petite communauté (surtout depuis Warband et l'apparition d'un multi). Dans le tas, certains moddeurs, lassés de l'héroïc fantasy, ont entrepris quelques conversions totales réalistes (1257), japonaises (Oni no Ran) ou encore Georges Lucas-esques avec Star Wars Conquest. Dans ce dernier mod, le principe du jeu ne change pas, mais au lieu d'aligner des chevaliers et des canassons fatigués sur les champs de bataille, vous aurez désormais droit à du Jedi, du Sith, du Stormtrooper, et à plein d'autres machins qui font « beep » ou « ziiioum ». Pour le moment, le mod n'est toujours qu'en bêta (incompatible avec Warband), mais il compte déjà de très nombreux aficionados. Pour finir, histoire d'éviter de mourir écrasé sous une tonne de courriers galactiques injurieux, je passe en YODA CAP LOCK WISEDOM : VOS SAUVEGARDES ORIGINALES CORROMPUES SERONT. DES BACKUP FAITES !

Site : http://forums.taleworlds.com/index.php?topic=40510.0

Tourne sur : Mount & Blade

DÉVELOPPEMENT **90%**





Red Mesa

Tandis que les développeurs de Black Mesa jouent les princesses en repoussant, jour après jour, leurs fans d'un « le mod n'est pas prêt, les garçons... Patience ! » (je suis méchant, leur projet est ambitieux, il mérite du temps), les fans de Crysis, eux, se sont fendus d'un alléchant Red Mesa, qui propose une campagne CryEngine 2 inspirée d'Half-Life. Ne lisez pas de travers, j'ai bien dit inspiré ! Red Mesa donc, c'est deux heures de gameplay pêchu dans un environnement Gordon Freemanesque qui fait globalement honneur au jeu de Valve. Histoire d'être tatillon, je pourrais me plaindre de textures pas franchement fabuleuses, de couloirs un peu vides ou d'une I.A. passablement aux fraises, mais objectivement, il faut bien reconnaître que la qualité de ce mod se situe bien au-dessus de la moyenne. Donc que vous aimiez ou non les mods solos, sachez que Red Mesa est l'une des meilleures campagnes custom que Crysis ait à proposer. Mais quand même... Il sort quand Black Mesa ?

Site : www.crymod.com/filebase.php?fileid=3898

Tourne sur : Crysis (et pas sur Warhead)

DÉVELOPPEMENT **100%**





The Great Class Dash

Transformez votre TF2 en jeu de plate-forme horizontale ? Oui madame c'est possible, et The Great Class Dash le fait avec style ! Tout ce que vous avez à faire sur ce mod est de choisir la classe adaptée à une situation ; oui, car chacune a son pouvoir : le Scout double « jumpe », le Heavy éclate les obstacles, etc. Ensuite, il suffit bêtement de ne pas tomber comme vous venez de le faire, et de vous laisser charmer par ce Trine à la sauce Valve.

Site : http://classdash.yolasite.com/

Tourne sur : Team Fortress 2

DÉVELOPPEMENT **100%**

Kingdoms Collide

Pour cause de serveurs désertés, jeune journaliste cherche nerd/nerdette pour tester mod HF pour Half-Life 2 a priori très sympathique, basé sur un système de Deathmatch par équipe avec avatar à booster style RPG. Si intéressé, contactez Jaimeleselfes du lundi au vendredi de 14 à 18 h. Petits plaisantins s'abstenir.

Site : www.kingdomscollide.com

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**



iRacing ■ Tournant décisif

CIAO LES NOOBS !

Une simulation automobile en ligne, payante par abonnement mensuel et dotée d'un contenu supplémentaire hors de prix ne pouvait pas marcher. À moins que...

À ce jour, soit presque deux ans après sa sortie, iRacing compte plus de 20 000 membres. Pour un jeu de niche, c'est énorme. D'autant que chacun de ces membres s'acquitte d'une redevance mensuelle variable (voir encadré « Le Grand Prix du danger ») pour profiter de ce qu'il convient d'appeler « l'expérience iRacing », tant cette simu diffère de ses concurrentes sur bien des points. À commencer par son impitoyable politique d'éradication des boulets. Les habitués des courses en ligne le savent, les empêcheurs de tourner en rond qui crapahutent en sens inverse pour jouer au bowling avec les autres concurrents pourrissent les parties jusqu'à en dégoûter les autres participants. Ce n'est pas le cas dans iRacing, et pour cause...

Tolérance zéro

Difficile de jouer au con dans un jeu qui analyse absolument TOUT ce que vous y faites. Vous virez un peu large et mordez copieusement dans l'herbe ? Le jeu l'enregistre et vous inflige directement une pénalité sur votre « Safety Rating » (SR). Vous heurtez une autre voiture ? Pareil ! Vous perdez le contrôle de votre véhicule et effectuez un tête à queue ? Sanctionné ! Cette impitoyable évaluation n'est autre que le véritable cœur d'iRacing, elle détermine, sans aucune pitié, si vous êtes apte à participer à certaines courses. Au départ, vous commencez comme débutant, avec l'obligation de participer à des sessions chrono et quelques courses pour vous faire la main. Afin de décourager tout de suite les gros relous, on vous demande de disposer d'un volant (le jeu au joystick ou au pad est néanmoins devenu possible quoique fortement déconseillé) et de jouer en vue habitacle (la seule disponible). Et parce qu'on n'est pas là pour déconner, vous utiliserez une boîte de vitesse manuelle, là aussi obligatoire.

Permis de (bien se) conduire

Plus votre Safety Rating est élevé, plus le nombre de disciplines auxquelles vous avez accès est important. Un mauvais joueur incapable de se tenir correctement en piste pourra donc rester cantonné des mois durant dans les catégories débutantes, sans jamais voir la couleur des disciplines supérieures.

Le Grand Prix du danger

Ne nous leurrons pas, si iRacing s'est doté d'une bonne communauté de puristes, la barrière de l'argent n'y est sans doute pas complètement étrangère. En sus d'un abo mensuel situé à 14 dollars par mois (dégressif suivant la durée de l'engagement) qui donne droit à 3 véhicules et 7 circuits, le contenu du jeu se négocie à des tarifs assez affolants. Comptez 12 dollars pour une voiture (certes modélisée à la perfection) et 15 pour un circuit (idem). Au total, si vous achetez le package complet, il n'est pas impossible d'atteindre... 700 dollars pour disposer de l'intégralité du contenu ! Flippant, et si le jeu vaut clairement le prix de l'abo pour la qualité des serveurs, du gameplay et de la communauté, il faudra faire attention à ne pas se laisser emporter par le syndrome de la collectionnite au risque de le payer vraiment très cher.



Pour jouer, rendez-vous sur iracing.com (muni d'une carte bancaire).



La VW Jetta TDI se pilote comme un véritable véhicule diesel.



Lorsqu'une voiture se porte à votre hauteur, restez sur votre ligne.



Certains ovales disposent d'un « in field », un vrai circuit à l'intérieur de la boucle.



Une vingtaine de minutes par course en moyenne, vu le niveau, c'est éreintant.



Six tours sans faute avec une savonnette sur une énorme peau de banane ? Facile !

« Un mauvais joueur pourra rester cantonné des mois durant dans les catégories débutantes. »

Quant au bon joueur, patient et prudent, il progressera relativement vite tant le titre sait se montrer généreux avec les pilotes les plus constants. Évidemment, pour éviter les collisions malheureuses qui peuvent avoir des conséquences dramatiques sur le SR des pilotes, les développeurs devaient se doter d'un netcode démentiel. C'est le cas ici, avec un lag quasiment inexistant même pour un joueur européen (les serveurs sont aux États-Unis) ! En deux ans, l'ex team de Papyrus (Indycar Racing 1 & 2, Grand Prix Legends) a tellement perfectionné son titre que, niveau gestion réseau, il n'est pas loin d'approcher la perfection absolue. Un aspect d'autant plus essentiel que les contacts se terminent rarement par un grand sourire niais vu que les dégâts, en plus d'être visuels, influent également sur la conduite. De manière générale, à moins d'une légère touchette, chaque impact sera sanctionné par un arrêt obligatoire aux stands d'une durée de deux bonnes minutes en moyenne. Autant dire que la première place s'envole alors définitivement et qu'il faudra tout donner pour ne pas finir bon dernier.

Toujours plus mieux

Pour vous donner une idée du niveau, imaginez simplement que les 65 meilleurs joueurs sur le circuit américain de Lime Rock alignent des temps tous situés dans la même seconde avec une Volkswagen Jetta TDI ! Pensez simplement à ce que donne une course de 20 tours avec de tels furieux sans que cela ne dégénère plus que lors d'une vraie compétition automobile. Un vrai régal encore renforcé par le sens du détail des développeurs qui ajoutent constamment de nouveaux tracés (Brands Hatch et Zandvoort pour les plus récents avec l'ajout prochain de Philips Island en Australie) ultra-précis car tout est modélisé au centimètre près grâce au procédé du laser tracking. Quant aux voitures (GT, NASCAR, Indycar et bientôt les V8 Supercar et la Williams du championnat du monde de Formule 1), elles affichent des comportements incomparables avec d'autres simus telles que GTR Evolution, rFactor ou Live for Speed. Ce qui est parfois approximatif chez les uns ne laisse aucune place à l'improvisation dans iRacing. Tout est reproduit à l'identique et seule l'usure des pneus n'est pas prise en compte dans un titre qui se veut avant tout axé sur le pilotage plutôt que sur la gestion du bolide. Certains passionnés (dont je fais partie) considèrent que c'est bien là que se situe la plus importante innovation à apporter à cette simu. Par souci de réalisme avant tout, et puis parce que tant qu'à appliquer une politique d'élimination des noobs, autant ne pas y aller avec le dos de la cuillère mais directement à la louche.

YAVIN

League of Legends ■ La Forêt torturée

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Meilleur joueur de votre village (c'est vous qui le dites) depuis la sortie du jeu, vous vous faites injustement (c'est vous qui le dites) dérouler sur la nouvelle map en partie classée. Parce que je suis d'une humeur joyeuse, j'ai demandé à ma team de PGM de vous prodiguer ses meilleurs conseils.

SUNDIN



BANCO, ÇA PAMPE, ILLICO

La Forêt torturée ne fait pas l'unanimité chez les joueurs : certains l'adorent, d'autres la détestent. Pourquoi ? Tout simplement parce que cette map exige une approche tout autre que sur la map de base. On peut même dire qu'on a presque affaire à un autre jeu ! Les premières rixes éclatent dès les premières secondes alors restez bien groupés jusqu'à ce que vos sbires apparaissent. Essayez de ruser en empruntant les herbes hautes autant que possible, et soyez particulièrement prudents dans la zone dite du « Lézard » au milieu de la carte (4). N'hésitez pas à acheter des potions de vie, et ce, même après votre second ou troisième retour au Nexus. De manière générale, les items consommables sont bien plus utiles sur cette map. Usez et abusez du Jalon de vision (à poser dans les herbes et à côté des creeps importants). Vous pouvez aussi, avec certains champions (Dr Mundo ou Shaco par exemple), prendre un Elixir de courage comme premier item, pour tenter le First Blood.

LES SORTS D'INVOCATEUR DE TOUNU

Il y a plusieurs écoles pour le choix des sorts, en fonction du style de jeu de chacun mais aussi des caractéristiques des champions choisis. Il y a quand même quelques constantes. Avec des batailles beaucoup plus fréquentes, les sorts Purge et Fatigue deviennent inévitables. Purge sert surtout pour des champions qui ont des capacités d'évasion limitées (Heimerdinger ou Mordekaiser). Une Fatigue au moins par équipe est indispensable ; deux, c'est mieux. Incontournable aussi, un Châtiment. L'idée de base est de tuer les creeps plus rapidement, mais il y a plus vicieux : laisser l'adversaire les savater avant de lancer Châtiment au dernier moment pour piquer le buff (à faire avec un héros qui puisse s'échapper facilement, bien entendu). Enfin, Clairvoyance me paraît aussi un excellent choix, notamment pour les débuts de partie, même s'il ne remplace pas les Jalons de vision.

LE LINE-UP DE XYPHER : SION, POPPY, ZILEAN

Le premier tournoi officiel disputé sur Forêt torturée a été remporté avec cette compo, qui se démarque des autres par une résistance sans pareille. Zilean est un peu le cerveau du trio. C'est à lui de contrôler les débats, au chaud, derrière ses « gros ». En phase offensive, il va poser ses deux bombes et ralentir les ennemis pour permettre à ses partenaires de coller des prunelles aux champions adverses. En phase défensive, il va accélérer la vitesse de ses deux collègues mais aussi et surtout utiliser Retour Temporel pour en ressusciter un (ce qui ne manquera pas de donner un bon coup au moral de vos adversaires). Poppy et Sion sont précieux car ils possèdent la double étiquette Tank/DPS. De ce fait, ils sont très polyvalents et peuvent changer de visage si la situation le demande. Les couloirs assez étroits de la carte permettent à Poppy d'étourdir à chaque charge ; quant à Sion, en plus de disposer d'un des meilleurs stuns du jeu (Regard Féroce), il encaisse les dégâts de façon impressionnante une fois son bouclier ou son ulti activé. Bref, difficile de faire plus solide que cette compo !

SHIMMRA VOUS LES CONSEILLE

WARWICK : Un des champions abusés du moment en 3 contre 3. Un peu faible dans les premières minutes, il devient un véritable calvaire à partir du niveau 6. Il se déplace vite et a un gros vol de vie ; le perso idéal pour creeper. Son ulti lui permet de neutraliser un adversaire (ciblez le carry si possible) tout en infligeant des dégâts corrects. Très fort en duel.

JAX : Assassin solitaire donc peu utilisé en 5 contre 5, Jax est un monstre en 3 contre 3, qui déchiquette sans mal les champions fragiles (un carry comme Ashe par exemple est totalement obsolète quand il y a un Jax en face). Avec sa puissance d'attaque et sa propension à esquiver les coups, il excelle dans les petits espaces et n'a pas d'équivalent dans les mêlées.

MORDEKAISER : Une grosse capacité pour pusher sur sa ligne grâce à son bouclier (Métal hurlant). Si vous arrivez à farmer seul pendant quelques minutes en début de partie, vous deviendrez rapidement increvable. Mordekaiser tape vite et fort et c'est un vrai sac à PV. Sans oublier que c'est bataille gagnée à coup sûr si vous parvenez à placer son ulti.

2 3 1 4

LES CREEPS

Comme sur la Faille de l'invocateur, farmer les creeps neutres est indispensable. Aussi tôt que possible, et aussi souvent que possible. Le Lézard (4) est généralement le premier gros creep à se farcir. Certaines équipes le font dès qu'il pop, aux alentours des 2 minutes. Vous pouvez essayer de rester dans le coin pour le piquer. Seul, avec un sort comme Châtiment et un champion solide, vous pouvez le tuer à partir du niveau 3 ou 4. Vous gagnerez alors un buff qui ralentira vos cibles et accroîtra vos dommages. Les creeps situés en (2) et (3) pourront être vaincus aux alentours des niveaux 6-8. Le Loup enragé buff la vitesse d'attaque et diminue les délais de récupération des compétences alors que le Ghast accroît de 45 % la vitesse de déplacement (!). Mais c'est bien entendu le Dragon, en (1), qui doit recueillir tous vos suffrages. Sa tête confère de l'expérience, de l'or, et octroie 1 % de dégâts supplémentaires par niveau du champion ! N'hésitez pas à poser une balise dans le coin pour fesser les imprudents qui auraient envie de pexer seul. Le cas échéant, si vous avez un stun, mieux vaut attendre que le malheureux tue le creep pour lui tomber immédiatement dessus (le buff vous reviendra si vous parvenez à le tuer) ; si vous n'en avez pas, allez le savater avec un collègue pendant qu'il creep ; vous récupérerez le buff dans la foulée. Et bon appétit !


JANNA


UDYR


SHACO

JADUGAR VOUS LES CONSEILLE

EZREAL : Un excellent control-map grâce à son Transfert arcanique qui lui permet de traverser les murs, à la Shaco. Flux essentiel est LE sort d'Ezreal : soin + buff vitesse d'attaque ou alors dégâts + malus vitesse d'attaque sur les ennemis, en plus d'avoir un léger effet de zone. Ses sorts ont une grande portée et son passif lui permet de détecter la présence d'ennemis dans les herbes (si le tir touche, ça active son passif). Il peut se jouer à la fois dégâts physiques ou AP.

DR MUNDO : Le champion le plus apprécié des joueurs sur la version américaine du jeu. Probablement le perso le plus dur à ganker à cause de son ulti. Son passif qui régénère sa vie se montre également très précieux. Un potentiel inestimable pour un joueur aguerri.

LE LINE-UP DE YSESEN : JANNA, UDYR, SHACO

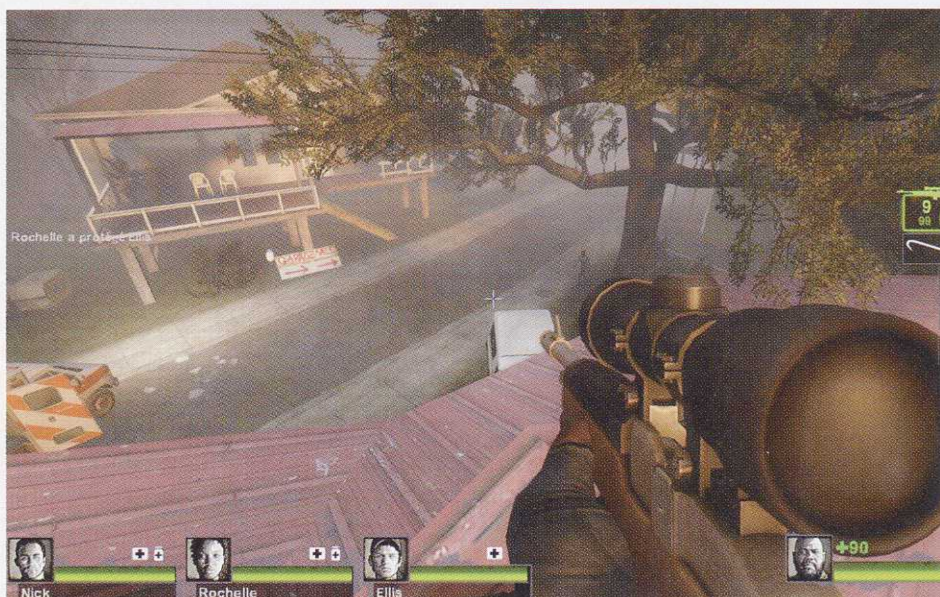
Bien joué, Shaco est un des champions les plus redoutables sur cette carte. Il a toutes les qualités requises : la possibilité de contrôler la map (Boîte Surprise remplace sans mal les balises), une grosse capacité d'évasion (avec la compétence Tromperie), et c'est surtout un terrible assassin. Il peut même se muer en pusher avec son double ! À ses côtés, on a Janna, l'assurance tous risques. Elle est excellente en début de partie, aussi bien en attaque avec ses tornades (qui peuvent servir à engager un combat), que sur les phases défensives avec son bouclier. À savoir qu'une bonne Janna est une Janna qui place des tornades entièrement chargées ; en gros, une Janna qui prévoit les mouvements de l'ennemi. Avec ce genre de sorts, comme l'a dit un jour le sage Darkychou (un autre teammate), « celui qui touche a plus de mérite que celui qui l'évite ». Et bien entendu, la tornade est idéale pour fuir. À ce duo on ajoutera Udyr, un champion compliqué à jouer mais incroyable après les 20 minutes. Son sort Ours permet de stun à intervalle très rapproché, en plus de lui octroyer une énorme mobilité. Il peut aussi farmer très rapidement en posture du Phénix. On a là un line-up qui requiert beaucoup de finesse et d'expérience, mais qui a sans doute un des plus beaux potentiels du jeu.

Left 4 Dead 2 ■ Pluies diluviennes

FRAGGONS SOUS LA PLUIE

Dans cette quatrième partie de notre aide de jeu portant sur Left 4 Dead 2, vous trouverez des conseils fameux, des mots que l'on n'emploie pas assez souvent dans le mag comme « mobile-home » ou « adjacentes », ainsi qu'une conclusion pompée sur un sketch de Jean-Marie Bigard. Il est pas mal mon teasing, non ?

Au début, Hard Rain faisait peur à tout le monde, surtout à cause de son deuxième niveau très corsé. Les joueurs perdaient des plumes à force de calculs d'épicier et de gestion précautionneuse des objets. Moi, je vous le dis, ne soyez pas trop radin. Comparés au second, les trois derniers niveaux sont une telle promenade de santé qu'il ne faut pas hésiter à se gaver d'items curatifs au début de la campagne.



[1] Restez sur les toits aussi longtemps que possible pour nettoyer la rue sans être dérangé par les vilains piétons décharnés.

1. Ville ouvrière

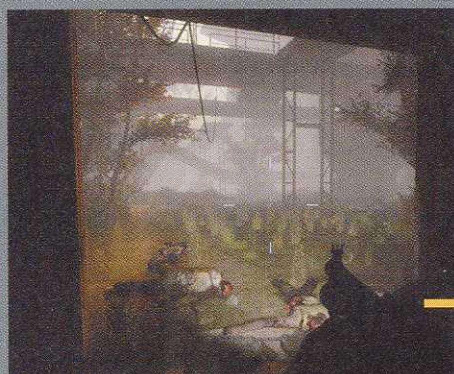
Commencez par bien vous équiper. Le combo fusil de sniper et arme de mêlée est une bonne association. Elle permet de nettoyer les rues à longue distance tout en offrant la possibilité de résister sauvagement à une horde qui vous aurait acculé. Pour ce qui est du chemin à suivre, on ne peut pas dire qu'il y en a un plus indiqué qu'un autre. Mais il est tout de même préférable de passer à travers les maisons plutôt que par les allées. Déjà parce que c'est moins dangereux et aussi parce qu'on peut toujours trouver des objets intéressants dans une cuisine ou une salle de bains. Juste un conseil, restez sur les toits lorsque vous arrivez à proximité de l'ambulance. Depuis cet endroit [1], vous pouvez faire le ménage comme il faut avant d'aborder la dernière ligne droite.

2. Sucrerie

Bienvenue à la Sucrerie ! Ses gentilles Witches, son champ de canne à sucre accueillant… Bon, inutile de vous mentir, ce niveau est un pur cauchemar, l'un des plus difficiles du jeu. N'hésitez pas à remonter votre santé à bloc avant de partir vous faire étriper. Ah oui, évitez les armes qui crachent dans tous les sens. Vous n'avez pas envie d'entendre le cri d'une Witch qui a reçu un fragment de plomb dans les fesses. Contrairement à d'autres niveaux où il vaut mieux rester prudent et prendre son temps, ici, il faut s'activer. Lancez des bombes de vomi et des pipes pour faire diversion et foncez vers des points stratégiques, comme les remises, le mobile-home ou les cabanes en bois. En fait, le meilleur moyen de s'en sortir est d'opérer une sorte de saute-mouton entre les abris, de rusher de planque en planque [2-3-4-5-6-7]. Ensuite, il y a la séquence du monte-charge et deux façons d'y survivre. La première, très courageuse, consiste à camper à droite de l'ascenseur en couvrant chaque spawn d'infectés [8]. Ça tombe bien, il y en a quatre (juste à gauche du monte-charge, l'entrée de gauche, le bout du couloir et le trou central). Ce passage n'est pas si dur que ça, surtout si vous dégommez les Splitters et les Chargers avant qu'ils ne lancent leurs attaques. Mais si jamais vous galérez trop, sachez qu'il existe un petit exploit bien pleutre comme on les aime. À l'opposé du monte-charge se trouve un petit rebord sur lequel vous pouvez vous placer [9]. Aucun zombie ne viendra vous embêter là-bas. Il faut juste vous méfier des spéciaux quand vous appeler l'ascenseur ou décider de sortir de votre planque. Attention, le niveau n'est pas fini : il vous reste encore à traverser ce satané champ de cannes à sucre ! Si vous avez gardé de la bile de Boomer, vous avez eu du flair ! Lancez-la au loin puis foncez sans réfléchir jusqu'à la station-service. Sinon, restez au maximum sur le conduit et servez-vous des armes de mêlée. Car déranger une Witch à ce moment-là, c'est tout simplement écœurant.

3. Fuite de la Sucrerie

Voilà, vous avez fait le plus dur. Il ne vous reste plus qu'à rapporter l'essence au bateau. Les zombies sont beaucoup moins nombreux qu'à l'aller, vous pouvez progresser à vive allure. Ne restez pas dans l'eau car celle-ci ralentit vos déplacements. Empruntez de préférence les chemins situés en hauteur à partir des grosses citernes blanches. Une fois revenu dans la Sucrerie, marchez sur les tuyaux. N'oubliez pas d'emprunter ce raccourci [10] qui vous épargne quelques encablures superflues. Pour le trouver, cherchez l'échelle sur votre gauche juste



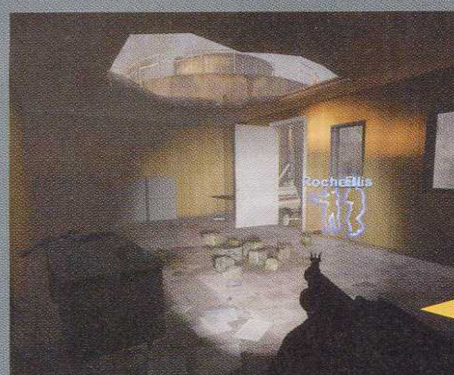
[2] Prêt ? Le cauchemar commence ici.



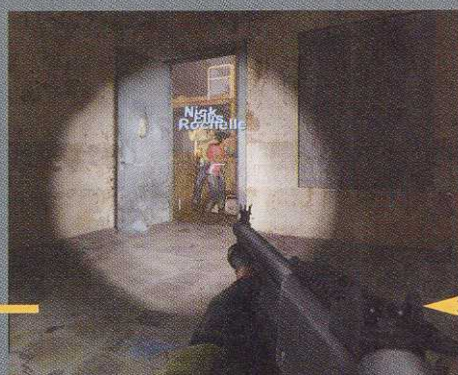
[3] Une première halte dans la remise aux distributeurs.



[4] Une seconde au niveau du mobile-home.



[7] Reprenez des munitions avant le final du niveau.



[6] Un dernier moment d'accalmie dans cette pièce.



[5] Les cabanes en bois constituent un refuge bienvenu.

avant la sortie de l'usine. En haut, marchez sur le conduit et laissez-vous tomber au premier étage du bâtiment. Il ne vous reste plus qu'à descendre dans la cour pour en terminer avec ce niveau.

4. Retour en ville

Comme le précédent, ce niveau se traverse sans difficulté. Restez sur les toits pour conserver une totale liberté dans les déplacements. Cependant, entrez dans les maisons si la tempête se lève et que la horde déboule. Il est toujours préférable d'être entre quatre murs pour repousser des enragés. À part ça, j'ai beau me creuser la tête, je ne trouve aucun autre conseil à donner au sujet de ce niveau. Si vous ne vous en sortez pas, c'est que vous y mettez de la mauvaise volonté.

5. Fuite de la ville

Il est grand temps de quitter ces contrées pluvieuses. Rejoignez le toit du fast-food et lancez le finish après avoir fait le plein de votre inventaire. Pour ce final, il n'y a pas de spot parfait. Le meilleur moyen de s'en sortir est encore de camper sur le toit en restant en rangs serrés avec ses équipiers. La visibilité étant réduite, guettez les bruits caractéristiques des spéciaux. Notamment celui du Smoker qui peut vous choper depuis le rez-de-chaussée ou bien des maisons adjacentes. En fait, la seule difficulté majeure est le tank, qui ne reste pas enflammé à cause des inondations. Essayez donc de le shooter en cavalant tout autour de lui. Si vous avez beaucoup d'HP, n'hésitez pas à faire l'appât pour l'attirer vers l'ouverture du toit en remontant par l'échelle extérieure. Enfin, une fois le deuxième tank au tapis, prenez une bombe de vomi avant de rejoindre le ponton. En la lançant sur le troisième tank, vous empêchez ce dernier de larguer ses rochers téléguidés. Mourir à ce moment-là, ce serait comme craquer à deux mètres du bol de sangria. Hors de question !

DEEZ



[8] Voici le spot idéal pour les joueurs téméraires...



[9] ... et le spot beaucoup moins glorieux, celui des couards.



[10] Hop ! Un petit raccourci pour en finir vite avec ce niveau.

Édito

PAR BOBA FETT

Le printemps, cet éternel recommencement

Inutile de le nier : on s'y était habitué. Au fil des mois, on pestait contre l'hégémonie incontestable d'AMD du côté des cartes graphiques, mais il faut l'avouer, on appréciait au final cette relative accalmie dans la guerre à laquelle se livrent perpétuellement les éternels rivaux. Une accalmie nécessaire pour reprendre ses esprits. Le choix s'en trouvait diablement simplifié, même si on lorgnait avec nostalgie vers le temps où la firme au caméléon faisait preuve d'un plus grand acharnement. Signe du printemps : on assiste désormais au dégel de la politique de Nvidia, gargarisé par les performances de sa récente GeForce GTX 480. Et la lutte reprend alors de plus belle, avec l'annonce de la future génération des Radeon du côté d'AMD. Comme tous les ans, ces futures cartes graphiques destinées aux joueurs font bourgeonner les mêmes problèmes : la consommation électrique et la chaleur dégagée par ces GPU boostés deviennent à nouveau un fléau à prendre en considération au moment de l'achat. On craint donc les grandes vagues de chaleur du cœur de l'été ! Rigueur hivernale, renouveau printanier et canicule estivale… Et si le rythme de l'informatique était fondamentalement dicté par les saisons ?



Des processeurs qui ne manquent pas de core ■ L'avenir en mode Turbo

Séance d'autosatisfaction à l'IDF 2010

Il y a quelques années encore, jeter une œillade vers le marché des serveurs pour entrevoir l'avenir des PC de joueurs aurait relevé de la gourmandise démesurée, voire du pur aveuglement. Dédiées à des logiques applicatives fondamentalement différentes, ces deux familles de processeurs ne jouaient tout simplement pas dans la même cour. L'écart entre les familles « grand public » et serveur s'est aujourd'hui considérablement réduit chez Intel, au point de décliner des architectures relativement similaires entre ses processeurs Core i7 (Nehalem) et les derniers Xeon. Un air d'autosatisfaction outrancière semblait à ce titre planer au-dessus de l'Intel Developer Forum, qui s'est tenu à Pékin les 13 et 14 avril derniers… Malgré le retour en fanfare d'AMD et ses futures générations de Phenom et d'Opteron « Magny-Cours » qui se profilent à l'horizon, Intel ne faiblit pas et met les bouchées doubles en annonçant ses prochaines lignes de produits. Et justement, l'annonce de la future génération de processeurs (« Sandy Bridge ») s'inaugure par le lancement du nouveau Xeon 7500, signe du rapprochement des différentes gammes d'Intel. Au programme, pas moins de huit cœurs physiques, soit seize threads grâce à l'HyperThreading. Gravé en 45 nm et composé d'un seul die de 2,3 milliards de transistors, le Xeon 7500 introduit au passage vingt nouvelles fonctionnalités assurant une plus grande fiabilité. Si son intérêt est bien évidemment extrêmement relatif pour les joueurs, il semble esquisser la généralisation des processeurs à huit cœurs pour le grand public. C'est tout du moins le lien direct que s'est autorisé Intel au cours de sa grande messe annuelle, en clarifiant l'offre « Sandy Bridge » dans la foulée de l'annonce du Xeon 7500. David Perlmutter, vice-président exécutif d'Intel, a annoncé que « sa production commencerait fin-2010. L'architecture Sandy Bridge se base sur la seconde génération de processeurs gravés en 32 nm et introduira le jeu d'instructions Intel Advanced Vector Extension (AVX). Cette technologie vise à accélérer le traitement audio-vidéo ainsi que des applications professionnelles, comme la modélisation ou l'analyse 3D ». Une preuve supplémentaire qui accrédite le rôle « d'oracle » de ce Xeon 7500, embarquant une technologie similaire ?

> L'architecture Sandy Bridge constitue la prochaine génération de CPU grand public du côté d'Intel.

Site : www.intel.com



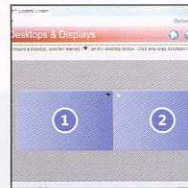
Avant d'évoquer la génération « Ivy Bridge » avec des CPU gravés en 22 nm, David Perlmutter lève le voile sur les « Sandry Bridge » prévus pour fin 2010.



ACTUALITÉS 98
Intel clarifie sa ligne de produits envers et contre AMD-ATI, et la future génération des Radeon est annoncée.



TESTS 100
Nvidia reprend du poil de la bête, Alienware propose un très bon moniteur 120 Hz et les joueurs gauchers ont enfin leur souris.



PRATIQUE 102
Voyez la vie en grand, grâce à nos précieux conseils pour jouer en multiécran.

Vers une nouvelle architecture des Radeon en 2011

Un GPU hybride pour la prochaine génération ?

Fort de son succès avec sa gamme de Radeon 5800 et 5900, AMD-ATI ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et de premières rumeurs lèvent déjà le voile sur la prochaine génération de ses GPU. Pour rappel, ces solutions DirectX 11 actuellement plébiscitées par les gamers du monde entier appartiennent à la génération « Evergreen » : la technologie Eyefinity signe notamment son entrée par son biais. Mais à l'origine, les Radeon 5800 ne devaient constituer que des architectures intermédiaires avant une refonte massive prévue pour l'été 2010. TSMC, le graveur des GPU, devait alors initier la production d'une nouvelle série de cartes 32 nanomètres… avant de se retirer et d'évoquer une gravure en 28 nm, puis de revenir sur ses dires ! Devant cet imbroglio, AMD semble privilégier une seconde voie plus sereine : l'utilisation de puces 40 nm, dont la production est aujourd'hui largement maîtrisée, et d'éléments logiques de la génération 32 nm initialement prévue. Nom de code de cette opération : Southern Islands. Malgré cette avancée à pas timorés, les performances des trois premiers GPU bénéficiant de cette déclinaison (Cozumel, Ibiza et Kauai) devraient largement se situer au-dessus des Evergreen actuels. Wait'n see. **Site : www.amd.com**

SHOPPING

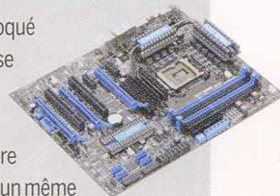
Les Velociraptor affûtent leurs griffes

Apparue en 2003, la gamme Velociraptor de Western Digital constitue aujourd'hui encore une solution de premier choix pour doper son système avec un disque dur très rapide, évoluant à 10 000 tours/minute. Le constructeur vient de mettre à jour cette famille, en doublant l'espace maximal avec un modèle de 600 Go. Fiable, robuste et très véloce, cette gamme est une excellente alternative au SSD. Comptez 299 euros pour le modèle 600 Go et 263 euros pour la version 450 Go.
Site : www.westerndigital.com



BRÈVES

Le 3-way CrossSLIX de MSI



Nous avons déjà évoqué l'initiative ambitieuse et originale de MSI avec sa carte mère Big Bang Fuzion : faire cohabiter, au sein d'un même système, un CrossSLIX de cartes Nvidia et AMD. Sachez qu'elle prend une nouvelle tournure avec la parution de pilotes prenant en charge jusqu'à trois cartes graphiques.
Site : www.msi.fr

Noctua pense à AMD

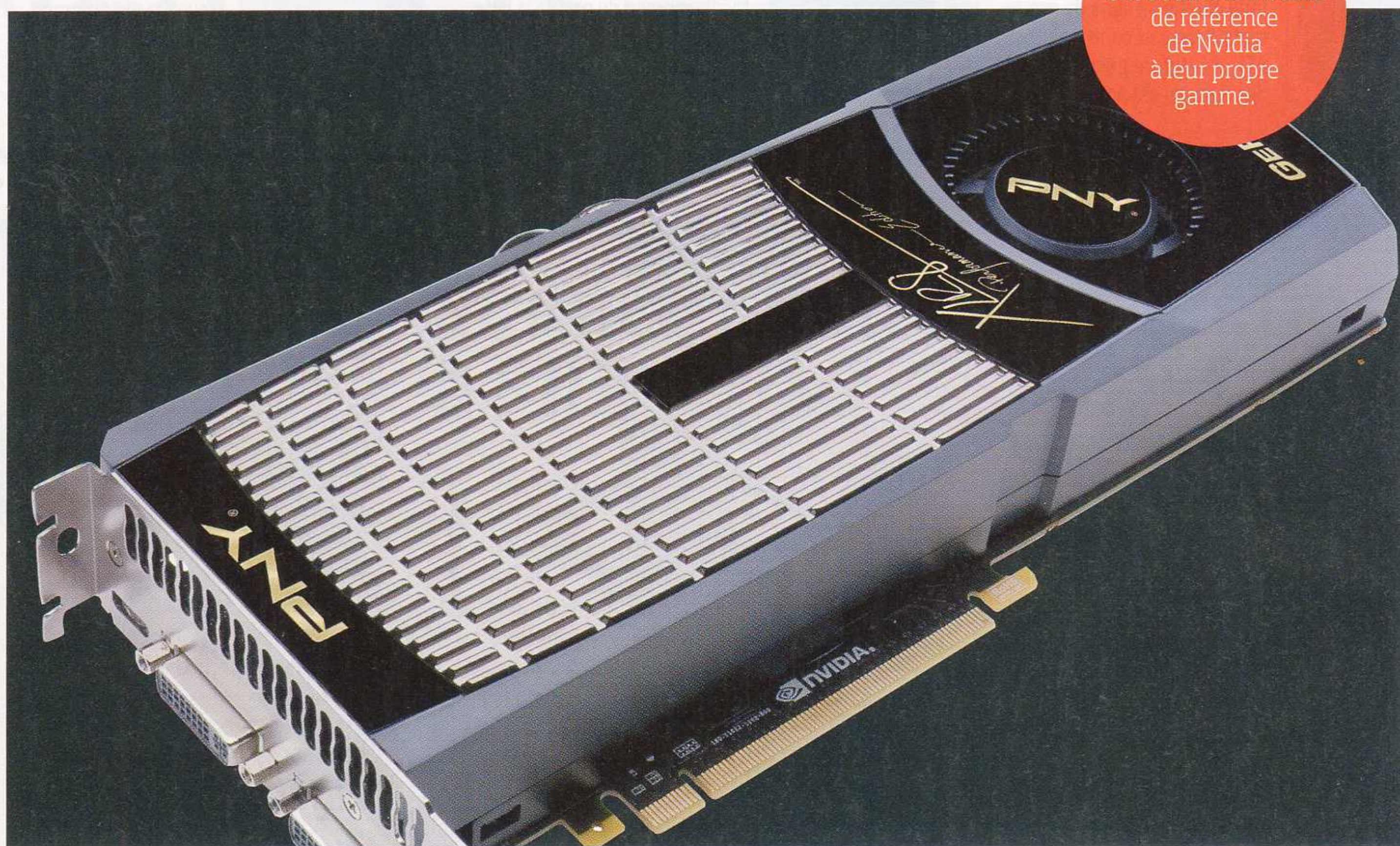


Noctua propose gratuitement à tous les acquéreurs de son excellent ventirad NH-U12P ou NH-U9P un kit de montage pour les sockets AM2/AM2+/AM3. Rendez-vous sur le site officiel et demandez le kit d'accessoires NM-A90 : vous pourrez ainsi réorienter à 90° l'inclinaison du ventilateur de 12 ou 9 cm.
Site : www.noctua.at

Asus et sa Radeon dopés



Vous souhaitez lancer vos jeux dans les meilleures résolutions possibles en activant tous les effets visuels ? Envisagez l'achat de la Radeon HD 5870 Matrix d'Asus. Ce petit bijou contient 2 Go de mémoire GDDR5 et son GPU a été boosté à 894 MHz au lieu de 850 MHz. Dotée d'un solide système de refroidissement, cette carte haut de gamme s'échange aux



De nombreux constructeurs ont décliné le modèle de référence de Nvidia à leur propre gamme.

Constructeur	Nvidia
Fréquence	700 MHz
Fréquence mémoire	924 MHz
Fréquence max	3,6 GHz
Gravure	40 nm
Mémoire vidéo	1536 Mo GDDR5
Interface mémoire	384 bits
Longueur	27 cm
Poids	925 grammes
Connectiques	2xDVI, mini-HDMI
Site	www.nvidia.fr
Prix	479 €

EN RÉSUMÉ

Véritable démonstration technique, la GeForce GTX 480 remporte le titre de carte mono-GPU la plus puissante du moment, à un prix relativement équilibré.

PLUS

- Les performances
- Qualité de l'architecture Fermi
- 3D Vision et PhysX intégrées

MOINS

- La chaleur dégagée
- Forte consommation électrique
- Pas d'égal à l'EyeFinity d'AMD-ATI

VERDICT 15/20

Nvidia GeForce GTX 480 ■ Alors, AMD, on faisait le malin ?

Nvidia revient dans la course

Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Telle semble être la devise de Nvidia qui, pendant que son éternel rival caracole seul en tête dans le cœur des joueurs avec son arsenal dernier cri, s'est farouchement entêté à œuvrer dans le domaine du GPU-computing. Avec la sortie des GeForce GTX 470 et 480, la concurrence acharnée repart de plus belle et nous autres joueurs endossons la tunique d'arbitre afin de les départager. Si les Radeon HD 5850 et 5870 s'imposaient clairement comme les solutions au meilleur rapport qualité/prix, elles perdent désormais le titre de cartes mono-GPU les plus performantes du moment. À condition de pousser les jeux dans leur retranchement (anti-aliasing de rigueur !) et de profiter de hautes résolutions, la GeForce GTX 480 affiche en effet des performances de 15 à 20 % supérieures, tout en reléguant la génération précédente des GTX 285 en queue de peloton. Pour aboutir à un tel résultat, Nvidia a sorti l'artillerie lourde avec son GPU Fermi GF100 attendu de longue date embarquant près de 3 milliards de transistors et les 1536 Mo de mémoire GDDR5 sur bus 384 bits. Nvidia met ainsi fin aux rumeurs prétendant que Fermi était un pétard mouillé incapable de rattraper plusieurs mois de retard. Mais ce titre, ravi à la barbe d'AMD, se fait au prix d'un dégagement de chaleur et d'une consommation électrique excessifs. C'est simple : n'envisagez même pas d'intégrer une telle carte (mono-GPU, rappelons-le !) dans un PC dépourvu d'une alimentation de 500 W minimum et d'un bon système de dissipation thermique. Sur le modèle de référence que nous a soumis Nvidia, nous sommes parvenus à atteindre plus de 80° en idle ! Bien armée sur le long terme, la GTX 480 constitue ainsi une nouvelle référence… même si ces deux bémols refrènent notre ardeur d'y succomber sans juger les déclinaisons promises par chaque constructeur.

> « La GTX 480 s'affirme comme la carte mono-GPU la plus puissante du moment, au prix d'un fort dégagement de chaleur et d'une consommation excessive. »

Constructeur Alienware (Dell)
Dimensions 23 pouces (1920x1080 pixels)
Format d'image 16:9
Taux de contraste 80.000:1
Luminosité 400 cd/m²
Temps de réponse 3 ms
Angle d'affichage 170°/160°
Taux de rafraîchissement 120 Hz
Connectivité DVI, HDMI, 4 USB, entrée/sortie audio
Prix 425 €

EN RÉSUMÉ

Avec ses couleurs justes et la profondeur de ses noirs, l'Optx AW2310 figure d'ores et déjà parmi les meilleurs moniteurs 23 pouces du marché. Une nouvelle référence en la matière !

PLUS
- Les couleurs justes et équilibrées
- La profondeur des noirs
- L'excellent effet 3D

MOINS
- Le design un peu massif
- Le prix !
- L'OSD plutôt confus

VERDICT 15/20



Alienware Optx AW2310 ■ Direction planète 3D

Les moniteurs 3D envahissent la Terre

Ça ne vous aura pas échappé : la tendance est désormais à la 3D et l'on va devoir peu à peu troquer nos moniteurs contre des modèles à 120 Hz pour en profiter pleinement. Parmi l'avalanche de nouveautés dans le domaine, l'Optx AW2310 d'Alienware a particulièrement retenu notre attention. Son affichage lumineux et contrasté, avec des noirs profonds et des couleurs chaudes, rend justice aux vidéos HD et aux jeux 3D. Malgré son allure de mastodonte, qui rappelle que Dell se cache derrière son design, il s'agit bien du meilleur moniteur 23 pouces en date obéissant à cette norme.
Un rapport qualité/prix équilibré

Constructeur Razer
Précision 3 500 dpi
Temps de réponse 1 ms / 1000 Hz
Boutons programmables 5
Accélération 15 G
Dimensions 128x70x42,5 mm
Site www.razerzone.com
Prix 59,99 euros

EN RÉSUMÉ

Sobre et sans fioriture, la souris Razer DeathAdder offre l'essentiel à tous les gauchers : une réactivité exemplaire et une ergonomie sans faille.

PLUS
- Une souris pour les gauchers
- Légère et ergonomique
- Grande réactivité

MOINS
- 5 touches programmables
- Un poil trop légère pour certains
- Difficile à trouver dans le commerce

VERDICT 14/20



Razer DeathAdder ■ Pour les joueurs pas gauches

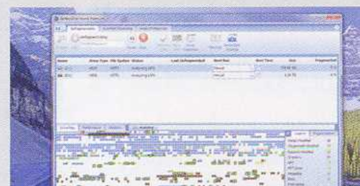
Chez Razer, les souris ont priorité à gauche !

Si vous êtes gaucher, vous connaissez la rengaine : au-delà d'une série de modèles grand public, trop volumineux pour séduire les joueurs pure souche, vous devez vous résoudre à adopter des souris prévues pour les droitiers ou les ambidextres. Razer lève enfin cette limite en commercialisant une souris résolument conçue pour ce public : légère, profilée et très réactive, la DeathAdder constitue une arme de choix pour tous les gauchers. On apprécie tout particulièrement sa vitesse de réaction et sa grande ergonomie, accessibles au juste prix.

UTILITAIRES

Perfect Disk 11

Plébiscité depuis sa sortie, Windows 7 présente une grande stabilité et constitue un système moderne et réactif. Que ses outils clairs et intuitifs ne vous fassent pas oublier la nécessité de prendre soin de vos disques durs au quotidien : c'est précisément le rôle de Perfect Disk, un puissant outil d'optimisation et de défragmentation, dont la nouvelle version épaule à merveille Windows 7. **Site : www.perfectdisk.com**



Hamachi 2.0.2.84

Vous souhaitez partager simplement des données et des périphériques avec vos amis à travers votre connexion internet ? Grâce à Hamachi, figurant dans les outils de la gamme de LogMeIn, vous mettez en place un réseau privé protégé par un mot de passe. La connexion s'opère à travers un simple logiciel de messagerie, facile d'accès, tout en privilégiant considérablement la sécurité. **Site : www.logmein.com**



SUMo Lite 2.7.6.87

Contrairement à ce que son nom laisse à penser, SUMo n'est pas un poids lourd susceptible de mettre à mal votre config. Au contraire, son rôle consiste à scruter le site des éditeurs de vos logiciels pour vérifier si une nouvelle mise à jour est disponible. Utile, il vous permet de profiter des dernières versions en date et de ne pas laisser de failles de sécurité béantes en accumulant des versions périmées. **Site : http://tinyurl.com/sumolite**



Jouer sur plusieurs écrans

À mort les expériences banales ! Si la 3D est encore balbutiante sur PC, faute d'écrans assez rapides, il existe d'autres méthodes pour pimenter vos séances de jeu…

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Trois écrans SLI Nvidia ou Radeon HD 5 000 AMD

Le multiécran sur PC n'a jamais été l'ami du joueur. Autant être honnête, si quelques rares jeux l'ont supporté, on pense par exemple à Supreme Commander ; en pratique, c'était surtout un massacre en termes de compatibilité et de confort. Parlons d'abord commodité. L'un des soucis majeurs provenait de la limitation technique des cartes graphiques qui n'acceptaient pas plus de deux écrans à la fois. Car même si elles disposent généralement toutes de trois sorties, on ne peut brancher plus de deux moniteurs à la fois. Autrement dit, à moins d'utiliser plusieurs cartes graphiques, pas moyen de jouer sur trois écrans comme on le souhaite. Car oui, mettons de suite les points sur les i, pour l'immersion, c'est trois écrans qu'il vous faut.

Pourquoi faire ?

La raison saute aux yeux : des écrans côte à côte arborent de vilaines bordures. Et même en les collant au maximum, une jointure de 2 cm, c'est gênant… surtout quand on l'a entre les deux yeux ! Et c'est précisément ce qui se passe si l'on joue avec deux moniteurs. Alors, quand dans un jeu de tir à la première personne, le viseur se retrouve pile dans cette zone, ça n'a plus d'intérêt. Avec trois écrans, les choses sont plus simples, les jonctions se font loin des viseurs et les écrans supplémentaires offrent un champ de vision panoramique. Pour les FPS, c'est un réel plus, même si, selon nous, la beauté de ce genre de configuration éclate dans les simulations (voiture, avion, etc.) en y améliorant l'immersion.

Comment faire ?

En plus de disposer de trois écrans (si possible identiques, sinon de mêmes taille et résolution), vous devez pouvoir les connecter en simultané. Coïncidence incroyable, c'est une nouveauté proposée par les Radeon HD 5 000 d'ATI. Pour les fans de Nvidia, c'est un peu plus compliqué : il vous faut deux cartes graphiques connectées en SLI sur lesquelles vous répartirez vos trois écrans. Reste une question importante : la compatibilité avec les jeux. Et là, une approche originale a été trouvée : déclarez vos multiples écrans comme un seul au jeu. Si la programmation est correctement effectuée, l'affichage se fera comme sur un seul moniteur de très grande résolution, 5 760 x 1 200 si vous utilisez trois écrans de 24 pouces par exemple. Certains jeux disposent d'une liste de résolutions fixes, mais pour la plupart, cela passera sans problème. D'autres petits détails viendront parfois vous ennuyer, comme les HUD. En effet, on doit parfois tourner la tête dans certains titres pour passer de la carte au nombre de balles restantes dans son chargeur. ATI et Nvidia travaillent déjà avec les développeurs sur des patchs qui rapatrieraient ces indications sur l'écran central (pour Dirt 2 notamment), ou qui les rendraient configurables.

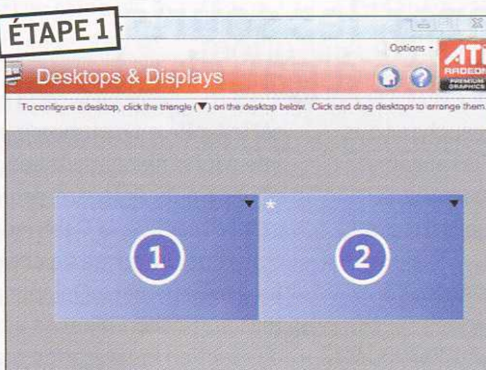
« Si la programmation est correctement effectuée, l'affichage se fera comme sur un écran de très grande résolution. »

C_WIZ

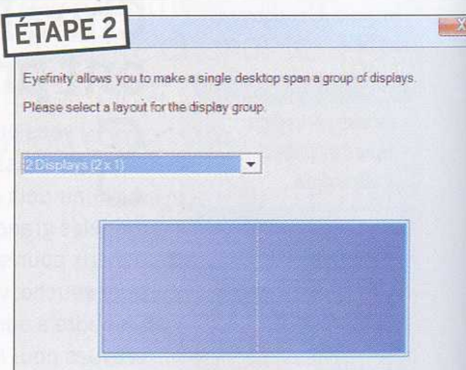
PAS À PAS

1/ Dans le panneau de contrôle d'ATI, faites un clic droit sur l'un de vos écrans et choisissez « Créer un groupe ». **2/ Choisissez l'alignement de vos écrans :** les uns sous les autres ou bien en mode portrait (paysage ?). **3/ Vos écrans s'affichent tour à tour en bleu.** Cliquez au fur et à mesure sur celui qui s'allume afin de configurer automatiquement leur position. **4/ Votre « écran virtuel » est désormais configuré et prêt pour jouer !**

ÉTAPE 1

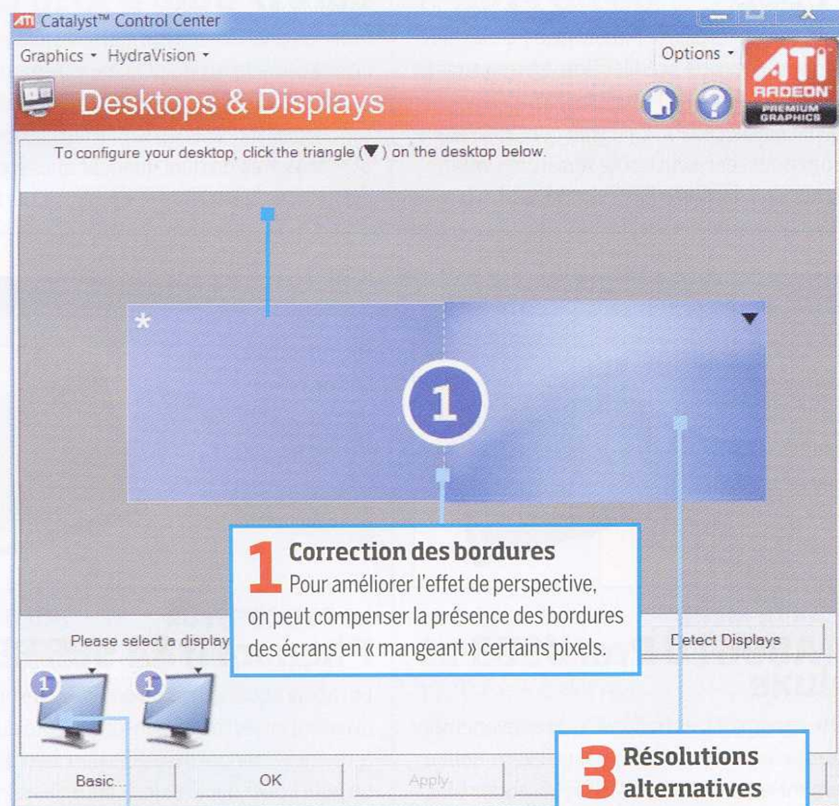


ÉTAPE 2



3 points clés Configurer son multiécran

Plusieurs types de réglages avancés sont possibles pour tirer le meilleur parti de votre configuration multiécran.



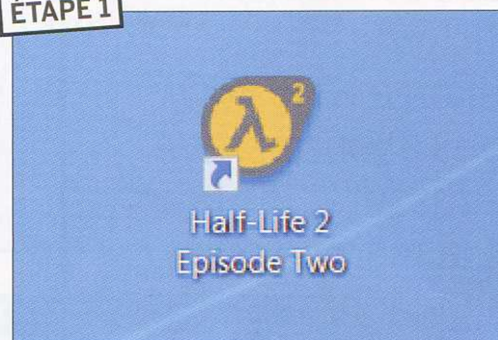
1 Correction des bordures
Pour améliorer l'effet de perspective, on peut compenser la présence des bordures des écrans en « mangeant » certains pixels.

2 Correction des couleurs
Idéalement, vous avez acheté trois écrans identiques et donc à la colorimétrie similaire. Si ce n'est le cas, vous pouvez les calibrer individuellement via l'assistant.

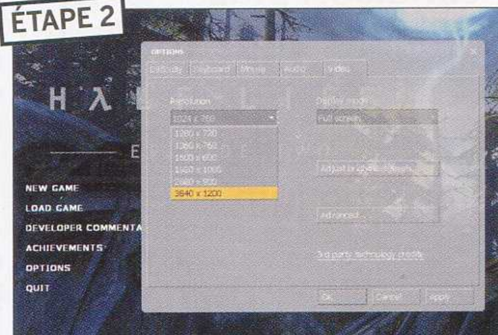
3 Résolutions alternatives
Certains de vos jeux n'accepteront pas d'aller au-delà du 2 560 x 1 600. Grâce au panneau de contrôle, tentez des résolutions plus faibles qui permettront de garder un aspect correct.

1/ Une fois la configuration correctement effectuée, lancez votre jeu normalement.
2/ Naviguez jusqu'aux options du jeu et choisissez la résolution de votre « écran virtuel », ici 3 840 x 1 900.
3/ Le jeu fonctionne désormais en mode multiécran. Afin qu'il reste fluide, vous devrez peut-être baisser les options graphiques, la résolution impactant drastiquement sur les performances.

ÉTAPE 1



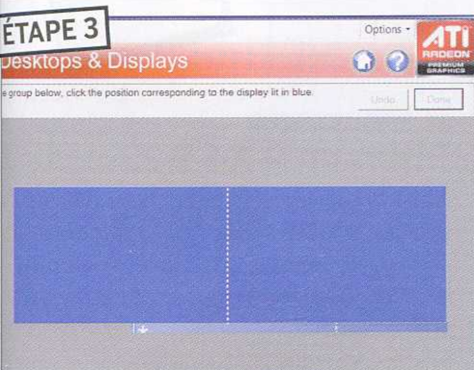
ÉTAPE 2



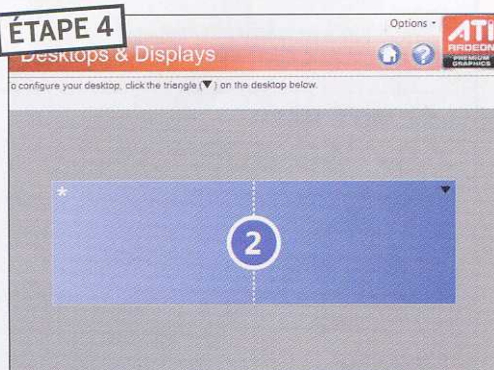
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Côté connectique, on retrouve sur les Radeon HD 5 000 deux entrées DVI ainsi qu'une entrée Display Port. Pour connecter trois écrans en simultané, il vous faudra utiliser un adaptateur Display Port vers DVI. Parfois fournis avec les cartes graphiques, ces adaptateurs sont simples et peu onéreux. Attention cependant, il existe des adaptateurs dits « actifs ». Ils sont à réserver exclusivement aux écrans dits Dual-DVI, comme par exemple les modèles 30 pouces, mais aussi les 120 Hz utilisés par les technologies stéréoscopiques 3D. Comptez environ 80 euros.

TOP HARD

À défaut de pouvoir vous conseiller d'acheter des GeForce GTX 480, nous allons essayer de rassurer les fans de la marque au caméléon : une déclinaison plus abordable, et peut-être mieux née, sera disponible au mois de juin.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Faire le tri entre le hype et l'utile, c'est ce que l'on tente de faire pour cette config haut de gamme qui garde les pieds sur terre, pour mieux avoir la tête dans les nuages.

MILIEU DE GAMME
L'évolutivité est la clef de voûte du monde du PC, et l'on s'appuie sur cette tendance, quitte à changer la carte graphique d'ici quelques mois, si nécessaire.

ENTRÉE DE GAMME
Si le prix moyen des PC continue de baisser, tous les PC d'entrée de gamme sont loin de permettre de jouer. Ici plus que jamais, les bons choix sont cruciaux.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D
Jusqu'à nouvel ordre, la plateforme P55 d'Intel reste notre choix de prédilection. La puissance ultime se trouve dans le couple X58 + Core i7 980X et ses six cœurs. Le détail qui fâche étant que le processeur seul coûte aussi cher que notre config complète. Tout de même...

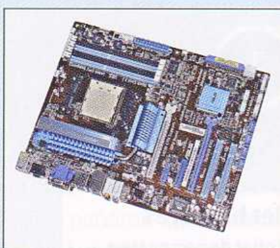
Prix Environ 240 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860
Pour les anarchistes qui souhaiteraient une config entre le milieu et le haut de gamme, une option se situe autour du Core i5 750 dont le rapport qualité prix vous permet d'économiser 60 euros. Pas de quoi financer une révolution, mais il faut bien démarrer quelque part...

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89GTD Pro/USB3 Deluxe
Si cette config est très honorable, vous avez envie d'attendre le mois prochain pour voir venir non seulement les cartes mères 890FX, mais surtout les Phenom II X6 d'AMD. Un retour attendu dans le haut de gamme, avec des propensions pour le jeu.

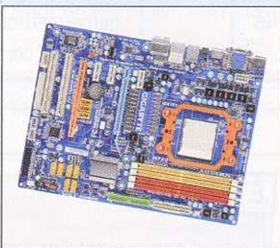
Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
Le rapport qualité prix de ce X4 965 est toujours excellent, mais l'on lorgne fort du côté du mode turbo des Phenom II X6 qui apporteront encore un petit boost dans les jeux pour des configurations un peu plus polyvalentes. Ne nous plaignons pas d'avoir du choix...

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Restons simples, marque connue pour sa fiabilité et modèles d'entrée de gamme font bon ménage. Avantage principal de ce chipset : le déblocage des cœurs si vous ne suivez pas nos recommandations processeurs. Mais vous ne feriez pas ça, tout de même ?

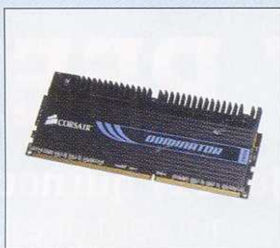
Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945
À quoi bon choisir un processeur moins cher ? Ce Phenom II quadruple cœur propose un rapport qualité prix excellent. Évitez à tout prix les Athlon II, qui ne disposent pas de mémoire cache de niveau 3. De quoi saccager les performances drastiquement dans les jeux.

BUDGET 1010 €

Prix Environ 125 €
Marque Corsair
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.corsair.com



LA MÉMOIRE
XMS3 DHX 4 Go

Bizarrement, les barrettes de mémoire « overclockées » – celles qui sont vendues pour des tensions allant au-delà de 1.5 volt – sont celles qui ont les retours en magasin les plus élevées. Ne vous faites pas berner par ces clinquantes horreurs et exigez les 1.5 volt !

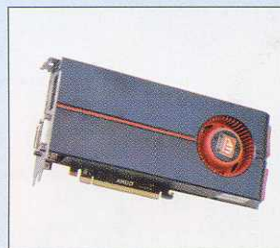
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

Rien de neuf sous le soleil, le X-25 M reste le plus rapide en lecture, le point crucial pour réduire au maximum les temps de chargement dans les jeux. Pour ceux qui attendent une baisse de prix, vous pouvez soit attendre le mois de novembre, soit craquer aujourd'hui.

Prix Environ 300 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

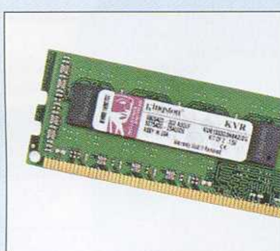


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Stupeur, une baisse de prix, et de la disponibilité. Au moment où nous écrivons ces lignes, les Radeon HD 5850 sont disponibles, pour des prix presque honnêtes, dans de nombreux magasins. Coup de bol ou tendance qui continuera ? Dans le doute, ne tardez pas...

BUDGET 630 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

D'après une étude publiée par nos confrères de Hardware.fr, Kingston reste la marque dont les taux de retours sont les plus faibles. Peut-être parce qu'ils ne tombent pas dans les excès de barrettes et continuent de faire des produits répondant aux spécifications. On aime.

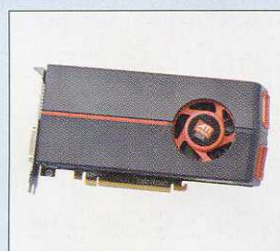
Prix Environ 80 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Silence et fiabilité restent les deux avantages principaux du Caviar Green qui reste plus rapide que les générations précédentes en 7200 tours. Pour les performances extrêmes, la version Black est disponible pour un surcoût de 10 euros. Chacun son modèle !

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

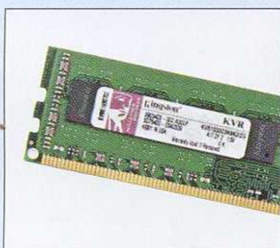


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Marasme, la Radeon HD 5830 est honteuse, et il n'y a rien à se mettre sous la dent entre 140 et 300 euros – chez aucun constructeur – en matière de carte graphique. On en profite pour mettre de l'argent de côté, quitte à changer de modèle un peu plus tôt la prochaine fois.

BUDGET 500 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas la peine d'aller plus bas, il faut ce qu'il faut en matière de mémoire. 4 Go restent le choix idéal, si possible accompagnés de la version 64 bits de Windows 7 pour pouvoir les utiliser dans les meilleures conditions possibles. Un point qui vaut pour toutes les configurations, bien entendu.

Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Si les SSD ont la cote, pour les machines abordables on restera dans les disques durs qui proposent un excellent rapport qualité/prix. Le Spinpoint F3 fait partie de nos recommandations pour son usage de plateaux de 500 Go, ce qui lui permet de réduire les frottements.

Prix Environ 120 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Avec sa mémoire GDDR5, la Radeon HD 5750 garde un avantage de performances par rapport aux anciennes Radeon HD 4850, qui s'ajoute à une consommation réduite. Faites attention cependant au ventilateur fourni, privilégiez les 3 fils pour disposer de la régulation thermique.

JUIN 2000

ET POKE ET PEEK

Nous recherchons activement le Joy 117 qui nous a été dérobé dans notre armoire ; ce qui veut dire que nous tapons sur les vieilles dames dans la rue en beuglant du : « C'est toi qui l'a volé hein ? Avoue ! ».

En ce mois de juin 2000, la France a peur. Enduite de crème solaire, elle se fait toute petite devant l'ire de Cyrille Baron qui entame son édito en mode blitzkrieg en sortant cash le lance-flamme de niveau 16. « D'un salon E3 à l'autre, dit-il, on retrouve les mêmes produits ». Les suites commerciales, plus bling-bling que créatives, le mettent dans une colère noire. « Le système pervertit tout ». Preuve de sa clairvoyance, dix ans et six Call of Duty plus tard, il est difficile de lui donner tort. L'autre Monsieur très en colère de ce Joy 116 est « un Bisounours au cœur brisé » répondant au doux nom de Max Payne. Voilà un bien bel exemple pour faire écho à l'édito du mag : la licence est neuve, bourrée de qualités et bien entendu, se verra déclinée à toutes les sauces (GBA, PS2, Xbox) jusqu'à perdre sa saveur. Le système pervertit tout, vous avez compris ou il faut vous le répéter ?



JOHN R. GO HOME !

Cela dit, à bien y regarder tout n'est pas encore foutu. Si les pages suivantes débordent de repompes comme Age of Empires II: The Conquerors, Baldur's Gate II, Alerte Rouge 2, Monkey Island 4 ou Warcraft III, une poignée d'ovnis parviennent à sauver l'honneur du jeu vidéo. C'est le cas par exemple du Black & White de Peter « Pipeau » Molyneux ou encore de Crimson Skies. Mais trêve de sinistreries.

Ce Joy, sachez-le, contient l'un des tests les plus délectables de toute l'histoire du mag, l'un de ceux quoi ont fait sa légende. Un chef-d'œuvre d'une verve et d'un cynisme comme on n'en voit qu'une fois par décennie : je parle bien sûr de l'incroyable test du Daïkatana de John Romero par Pomme de terre, où le monsieur nous raconte son titanesque combat perdu contre l'une des grenouilles de début de partie. Allez, je trépigne comme un gosse devant mon PC, alors je vous livre la chute : « Tout en rechargeant ma partie, j'imagine mon épitaphe : Ci-gît le dernier des samouraïs, mordu au pied par une grenouille ». À lire d'urgence.


À l'époque, j'avais écrit à John pour qu'il me rembourse le jeu. J'attends toujours.


Malgré son titre ambigu, Black & White n'est pas un jeu inspiré par Michael Jackson. Enfin, sinon on m'a menti.

ET À LA FIN TOUT LE MONDE MEURT

Quelques pages plus loin, Ivan le Fou dans ses œuvres nous offre un test d'Euro 2000 moins grandiose mais tout aussi délicieux, avec une intro à rallonge sur sa morne vie de testeur face à un jeu qui refuse de se lancer. Aujourd'hui, nous appellerions ça « une Kracoucas », à savoir une mise en scène alliant à la fois l'humour et un goût prononcé pour le mensonge allègre et inspiré. En revanche, les benchs de la Voodoo 5 500, eux, ne mentent pas. Et face aux GeForce2 de Nvidia, la carte de 3DFX se gaufre à mort (au sens propre !), l'occasion pour Caf' d'y aller lui aussi de son petit morceau de prose : « la Voodoo 55 500 entre les mains, les benchs fusent et s'usent les pingouins. Et je fais des rimes si je veux ». Raaaah, un grand numéro ce Joy 116.

LUCKY

L'événement JeuxVidéo Magazine

Consoles, PC, mobiles: tous les jeux

2€,99 SEULEMENT

www.jvn.com

N° 115 - Juin 2010

JeuxVidéo Magazine

l'actualité des jeux vidéo

SPÉCIAL COUPE DU MONDE 2010

SPÉCIAL HD

UN SUPPLÉMENT DE 16 PAGES OFFERT !

PLUS DE 30 JEUX TESTÉS !

Les évènements du mois

Alan Wake

Cinq ans de développement pour un chef-d'œuvre annoncé !

Split/Second Velocity

Un jeu de course digne d'un film hollywoodien !

Aussi en test

Lost Planet 2 (PS3, X360, PC), Dead to Rights Retribution (PS3, X360), Nier (PS3, X360)…

REPORTAGE EXCLUSIF

Les SIMS 3

ILS ARRIVENT SUR CONSOLES !

PLUS DÉJANTÉ, PLUS FUN, PLUS CRÉATIF QUE JAMAIS !

PREMIÈRES IMPRESSIONS !

R.U.S.E. SE DÉVOILE

Nous avons aussi joué à : Alpha Protocol, Pro Cycling Manager 2010, ModNation Racers, etc.

ET AUSSI

Version Pocket Collector "3D"



EXCLUSIF

TOUT SUR L'ARRIVÉE DES SIMS 3 SUR CONSOLES !

Retrouvez Jeux Vidéo Magazine n°115 le 12 mai 2010 en kiosque